



TUGAS AKHIR (RD 141558)

PERANCANGAN *MOTION COMIC* CERITA RAKYAT PASURUAN : PAK SAKERA

M. FATKHUR ROZI
3411100065

Dosen Pembimbing:
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn. MT
NIP. 19810710 201012 1 002

Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018



TUGAS AKHIR- RD 141558

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* CERITA RAKYAT
PASURUAN : PAK SAKERA**

**M. FATKHUR ROZI
NRP. 3411100065**

Dosen Pembimbing :
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, M.T
NIP. 19810710 201012 1 002

**BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA 2018**



FINAL PROJECT- RD 141558

**PASURUAN FOLKLORE MOTION COMIC DESIGN :
MR. SAKERA**

**M. FATKHUR ROZI
NRP. 3411100065**

Counsellor
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, M.T
NIP. 19810710 201012 1 002

**VISUAL COMMUNICATION DESIGN FIELD OF STUDY
DESIGN DEVELOPMENT OF INDUSTRY PRODUCT
FACULTY OF ARCHITECTURE, DESIGN AND PLANNING
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOVENBER
SURABAYA 2018**

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* CERITA RAKYAT PASURUAN:
PAK SAKERA**

TUGAS AKHIR (RD 141558)

Diajukan untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)
Pada
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

M. Fatkhur Rozi
NRP : 3411100065

Surabaya, 14 Agustus 2018
Periode Wisuda 118 (September 2018)

Mengetahui,
Kepala Departemen Desain Produk

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D
NIP. 197510 14200312 2001

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Nugrahardi Ramadhani, is written over the text.

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., M.T
NIP. 19810710 201012 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya:

Nama Mahasiswa : M. FATKHUR ROZI

NRP : 3411100065

Dengan ini menyatakan laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN *MOTION COMIC* CERITA RAKYAT PASURUAN : PAK SAKERA”** adalah:

1. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan atau referensi dengan cara yang semestinya.
2. Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan tugas akhir dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 8 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan,

 
M. Fatkhur Rozi

NRP. 3411100065

PERANCANGAN *MOTION COMIC* CERITA RAKYAT PASURUAN : PAK SAKERA

M. Fatkhur Rozi

NRP : 3411100065

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang menyimpan banyak cerita rakyat yang tersebar di banyak daerah. Setiap cerita rakyat bisa menjadi ciri khas dari suatu daerah. Pasuruan merupakan daerah yang kaya akan cerita rakyat namun masih banyak orang khususnya anak muda yang belum mengetahuinya. Kurangnya media yang mengangkat cerita rakyat Pasuruan membuat cerita rakyat Pasuruan semakin tergeser dan semakin tertutup dengan banyaknya film dan dongeng luar negeri. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu alternatif solusi untuk mengemas konten cerita rakyat dalam media yang populer dan dekat dengan generasi muda saat ini. Konten cerita rakyat dapat dikemas secara menarik melalui *motion comic* yang dapat diakses dengan mudah melalui *device* seperti *smartphone*.

Perancangan ini menggunakan beberapa metode penelitian yaitu observasi keberbagai lokasi kejadian sebagai sumber penyusunan konten dilanjutkan dengan studi eksperimen sebagai bahan untuk diujikan kepada ahli. Wawancara dilakukan pada budayawan untuk mendapatkan cerita dan penokohan karakter secara rinci, kuisioner alternatif visual untuk mendapatkan selera visual yang disukai target audiens serta post test. Data yang diperoleh kemudian dianalisa dan dibandingkan dengan kompetitor hingga memperoleh kriteria desain.

Motion comic berhasil meningkatkan antusiasme remaja pada kearifan budaya lokal dan dapat menyampaikan nilai keteladanan tokoh cerita jika disajikan dengan jelas, mudah dan dikemas secara *entertain*. Konsep komik dengan penambahan unsur animasi dan efek audio memiliki daya tarik tersendiri bagi remaja dalam membaca komik dengan lebih dramatik.

Keyword : Cerita Rakyat, Pasuruan, Dongeng, *Motion komik*, Pak Sakera

PASURUAN FOLKLORE MOTION COMIC DESIGN : MR. SAKERA

M. Fatkhur Rozi

NRP : 3411100065

ABSTRACT

Indonesia has many folklore which is spread in all area in this country, each folklore can be identity an area / city of Indonesia. Pasuruan is an city in Indonesia and has many folklore but still many people dont understand well about the folklore of Pasuruan, especially young people. The media information folklore is only available in city library, this situation make folklore forgotten and increasingly displaced by the number of films and fairy tales abroad. Pasuruan folklore need an alternative solution to present the content of folklore in popular media and targetting to the younger generation today. Folklore content can be shwon attractively through motion comics, than it can be accessed easily through devices such as smartphones.

This design uses several research methods by observation to main location of folklore. The main information use as the content, and will be followed by experimental studies. Interviews were conducted on the humanist to get whole story and detail of characters, make questionnaire to get the preferred visual of the target audience as well as posttest. The data compared to competitors to obtain criteria design.

Motion comic succeeded to enhance teenage enthusiasm on local culture and can deliver the goodness of character value in story if presented clearly, easily and packaged entertain. A concept of comics with the addition of animation elements and audio effects more interestingly for teenagers in reading comics more dramatically.

Keyword : Folklore, Pasuruan, fairy tale, Comic Motion, Pak Sakera

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN MOTION COMIC CERITA RAKYAT PASURUAN : PAK SAKERA”**.

Keberhasilan penulis tak lepas dari bantuan banyak pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, Tuhan yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas segalanya yang telah diberikan pada penulis dari lahir sampai saat ini.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak dan Ibu atas segala dukungan moral, finansial dan doanya.
3. Kedua kakak yang juga selalu memberi dukungan moral kepada penulis.
4. Teman-teman seperjuangan di kampus Desain Produk Industri ITS yang selalu menemani dan memberikan masukan kepada penulis.
5. Bapak Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, M.T selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing penulis dalam menyempurnakan laporan ini.

Demikian laporan Tugas Akhir ini disusun, semoga bermanfaat bagi banyak pihak. Penulis menerima kritik dan saran untuk perbaikan apabila ditemukan kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini.

Surabaya, 8 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Ruang lingkup Output	5
BAB II STUDI LITERATUR	7
2.1 Definisi Cerita Rakyat	7
2.2 Jenis Cerita Rakyat	8
2.2.1 Mite	8
2.2.2 Legenda	8
2.2.3 Dongeng	9
2.3 Fungsi Cerita Rakyat	9
2.4 Definisi Komik	10
2.5 Jenis-jenis komik	11
2.5.1 Kartun/Karikatur	11
2.5.2 Komik strip	11
2.5.3 Komik tahunan (comic annual)	12
2.5.4 Komik online (webcomic)	12
2.5.5 Komik Gerak/ <i>Motion Comic</i>	13
2.5.6 Komik Interaktif	13

2.6	Pengertian Motion Comic.....	14
2.7	Karakteristik <i>Motion Comic</i>	15
2.8	Manfaat komik.....	15
2.8.1	Meningkatkan daya ingat	16
2.8.2	Meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas.....	16
2.9	Gaya Gambar.....	16
2.9.1	Realism.....	16
2.9.2	Semirealism.....	17
2.9.3	Kartun.....	17
2.9.4	Karikatur	18
2.10	Sudut pandang atau <i>Angle</i>	18
2.10.1	Sudut pandang dari bawah (<i>Low Angle</i>)	18
2.10.2	Sudut pandang sejajar (<i>Eye Level</i>)	19
2.10.3	Sudut pandang atas (<i>High Angle</i>).....	19
2.10.4	Sudut pandang burung (<i>Bird's Eyeview</i>).....	19
2.11	Ukuran gambar (<i>Shot size</i>)	20
2.11.1	Extreme long shot	20
2.11.2	Long shot.....	21
2.11.3	Medium Long shot	21
2.11.4	Medium shot.....	21
2.11.5	Close up.....	22
2.12	Tata Cahaya	23
2.13	Proporsi.....	24
2.14	Pose.....	24
2.15	Ekspresi	24
2.16	Panel	25
2.17	Proses Penulisan Naskah Komik	28
2.17.1	Pencarian Ide.....	28
2.17.2	Premis.....	28
2.17.3	Logline	29
2.17.4	Plot cerita	29

2.18	Desain Karakter	32
2.18.1	Siluet	32
2.18.2	Gestur Tubuh.....	33
2.18.3	Kostum	33
2.18.4	Bagian Unik Karakter	33
2.19	Teori Psikologi warna.....	33
2.20	Teori Komposisi	34
2.20.1	Komposisi “The Golden Rule” & “Rule Of Third”	34
2.20.2	Komposisi Sirkular.....	35
2.20.3	Komposisi Piramid.....	35
2.20.4	Komposisi “L”	35
2.20.5	Komposisi “Radial”	36
2.21	Studi Eksisting.....	36
2.21.1	Studi Komparator	37
2.21.2	Studi Kompetitor.....	43
2.22	Kriteria Desain.....	48
BAB III METODOLOGI RISET		53
3.1	Bagan Riset.....	53
3.2	Metode Penelitian.....	54
3.2.1	Data Primer	54
3.2.2	Data Sekunder	58
3.3	Tujuan Penelitian.....	58
BAB IV HASIL RISET		59
4.1	Hasil Penggalan Data	59
4.1.1	Observasi.....	59
4.1.2	Dept Interview.....	64
4.1.3	Studi Eksperimen	70
4.1.4	Post Test	71
4.1.5	Analisis Artefak	73
4.2	Formulasi Hasil Analisis Penelitian	79
BAB V KONSEP DESAIN		81

5.1	Deskripsi Perancangan	81
5.2	Segmentasi Target Audiens	81
5.3	Konsep Desain.....	82
5.3.1	Big Idea	83
5.3.2	Output Perancangan	83
5.3.3	Konsep Media	84
5.4	Kriteria Desain.....	85
5.4.1	Naratif	85
5.4.2	Cinematik	91
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		117
6.1	Kesimpulan.....	117
6.2	Saran	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mitos ular naga danau Toba	8
Gambar 2.2 Legenda Sangkuriang	9
Gambar 2.3 Dongeng Timun Mas	9
Gambar 2.4 Komik Karikatur	11
Gambar 2.5 Komik strip Tahilalats	12
Gambar 2.6 Komik ReON	12
Gambar 2.7 LINE Webtoon	13
Gambar 2.8 Motion comic Watchmen	13
Gambar 2.9 Komik Interaktif Garuda Riders	14
Gambar 2.10 Motion comic Overwatch	15
Gambar 2.11 Gaya gambar komik Marvel	16
Gambar 2.12 Gaya gambar semirealis komik One Piece	17
Gambar 2.13 Gaya gambar kartun	17
Gambar 2.14 Gaya gambar karikatur	18
Gambar 2.15 Low angle	18
Gambar 2.16 Eye angle	19
Gambar 2.17 High angle	19
Gambar 2.18 Bird's eye	20
Gambar 2.19 Extreme Long shot	20
Gambar 2.20 Long Shot	21
Gambar 2.21 Medium Long Shot	21
Gambar 2.22 Medium Shot	22
Gambar 2.23 Close Up	22
Gambar 2.24 Extreme Close Up	22
Gambar 2.25 Cut in	23
Gambar 2.26 Tata cahaya komik	23
Gambar 2.27 Proporsi Tubuh	24
Gambar 2.28 Pose	24

Gambar 2.29 Ekspresi wajah.....	25
Gambar 2.30 Gesture tubuh	25
Gambar 2.31 Peralihan waktu	25
Gambar 2.32 Peralihan aksi	26
Gambar 2.33 Subjek ke subjek.....	26
Gambar 2.34 Adegan ke adegan	27
Gambar 2.35 Aspek ke aspek.....	27
Gambar 2.36 Non Sequitur	27
Gambar 2.37 Cover komik 5 menit sebelum tayang.....	28
Gambar 2.38 Contoh premis	29
Gambar 2.39 Contoh premis dan log line	29
Gambar 2.40 Contoh Inciting Incident.....	30
Gambar 2.41 Contoh Progressive Compilation	30
Gambar 2.42 Contoh scene Crisis.....	31
Gambar 2.43 Contoh scene climax	31
Gambar 2.44 Contoh scene resolution	31
Gambar 2.45 Conoth karakter dengan kelebihan dan kekurangan	32
Gambar 2.46 Siluet karakter	32
Gambar 2.47 Gestur tubuh	33
Gambar 2.48 Bagian unik karakter	33
Gambar 2.49 Komposisi Rule of third	34
Gambar 2.50 Komposisi sirkular	35
Gambar 2.51 Komposisi Piramid.....	35
Gambar 2.52 Komposisi “L”	36
Gambar 2.53 Komposisi radial	36
Gambar 2.54 Komik Raruurien.....	37
Gambar 2.55 Karakter komik Raruurien.....	38
Gambar 2.56 Tone warna komik.....	39
Gambar 2.57 Motion comic Watchmen	39
Gambar 2.58 Tampilan komik Overwatch.....	41
Gambar 2.59 Cover komk ReON.....	43

Gambar 2.60 Halaman menu Webtoon.....	45
Gambar 4.1 Suasana Desa Tampung Pasuruan.....	60
Gambar 4.2 Area tempat persembunyian Pak Sakera.....	60
Gambar 4.3 Foto pabrik Kancil Mas.....	61
Gambar 4.4 Foto Alun-alun Bangil.....	61
Gambar 4.5 Tempat pemakaman Pak Sakera	62
Gambar 4.6 Macam-macam bentukan atap omah limasan	63
Gambar 4.7 Foto rumah Limasan.....	63
Gambar 4.8 Bangunan rumah Belanda	64
Gambar 4.9 Proses post test	72
Gambar 4.10 Cerita Pak Sakera dalam buku cerita.....	74
Gambar 4.11 Cerita Pak Sakera dalam koran Radar Bromo.....	74
Gambar 4.12 Berbagai senjata khas etnis Madura	75
Gambar 4.13 Sudjiwo Tedjo dan WD Mochtar saat berperan Pak Sakera	75
Gambar 4.14 Minati Atmanegara dan Alan Nuari	76
Gambar 4.15 Pakian Pesa'an.....	77
Gambar 4.16 Odheng Santapan.....	77
Gambar 4.17 Odheng Tapoghan	77
Gambar 4.18 Pakaian adat wanita Madura	78
Gambar 5.1 Referensi rumah Limasan.....	91
Gambar 5.2 Desain rumah Limasan.....	92
Gambar 5.3 Desain dapur rumah Limasan.....	92
Gambar 5.4 Denah rumah Limasan	93
Gambar 5.5 Referensi rumah Belanda	93
Gambar 5.6 Desain rumah Belanda	94
Gambar 5.7 Desain interior rumah Belanda.....	94
Gambar 5.8 Referensi Ladang tebu.....	95
Gambar 5.9 Desain lading tebu.....	95
Gambar 5.10 Referensi Alun-alun Bangil.....	96
Gambar 5.11 Desain Alun-alun Bangil.....	96
Gambar 5.12 Referensi panggung eksekusi	96

Gambar 5.13 Desain panggung eksekusi	97
Gambar 5.14 Desain panggung eksekusi tampak depan.....	97
Gambar 5.15 Desain karakter Pak Sakera.....	99
Gambar 5.16 Desain senjata dan aksesoris	99
Gambar 5.17 Desain ekspresi dan detail karakter Pak Sakera	100
Gambar 5.18 Desain karakter Laginten	101
Gambar 5.19 Desain ekspresi Laginten	102
Gambar 5.20 Desain karakter Duriat	103
Gambar 5.21 Desain ekspresi dan senjata.....	104
Gambar 5.22 Desain ekspresi Carik Rembang	105
Gambar 5.23 Desain karakter Carik Rembang	105
Gambar 5.24 Desain ekspresi Brodin.....	106
Gambar 5.25 Desain karakter Brodin.....	107
Gambar 5.26 Desain karakter Markus	108
Gambar 5.27 Desain ekspresi dan detail karakter Markus.....	109
Gambar 5.28 Ukuran panel	110
Gambar 5.29 Susunan panel.....	111
Gambar 5.30 Font Anime Ace	111
Gambar 5.31 Font Crashcourse.....	112
Gambar 5.32 Font KillCrazy.....	112
Gambar 5.33 Skema warna analog	112
Gambar 5.34 Palet warna	113
Gambar 5.35 Desain logo komik	113
Gambar 5.36 Storyboard	114
Gambar 5.37 Coloring.....	114
Gambar 5.38 Proses animasi.....	115
Gambar 5.39 Proses editing	115
Gambar 5.40 Screenshot hasil motion comic.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisa SWOT motion comic	48
Tabel 2.2 Analisa platform komik	51
Tabel 2.3 Analisa komparator	52
Tabel 3.1 Protokol observasi.....	55
Tabel 3.2 Protokol dept interview	56
Tabel 4.1 Tabel deskripsi karakter Pak Sakera	65
Tabel 4.2 Tabel deskripsi karakter Laginten.....	66
Tabel 4.3 Tabel deskripsi karakter Duriat.....	67
Tabel 4.4 Tabel deskripsi karakter Carik Rembang.....	68
Tabel 4.5 Tabel deskripsi karakter Brodin	69
Tabel 4.6 Tabel deskripsi karakter Markus.....	70
Tabel 5.1 Tabel premis setiap episode	86
Tabel 5.2 Tabel plot cerita setiap episode.....	87
Tabel 5.3 Tabel sequence episode 1.....	87
Tabel 5.4 Tabel sequence episode 2.....	88
Tabel 5.5 Tabel sequence episode 3.....	88
Tabel 5.6 Tabel sequence episode 4.....	89
Tabel 5.7 Tabel treatment komik	90
Tabel 5.8 Tabel keterangan rumah limasan	91
Tabel 5.9 Tabel keterangan rumah Belanda.....	94
Tabel 5.10 Tabel referensi karakter Pak Sakera.....	98
Tabel 5.11 Tabel referensi karakter Laginten	101
Tabel 5.12 Tabel referensi karakter Duriat	103
Tabel 5.13 Tabel referensi karakter Carik Rembang	105
Tabel 5.14 Tabel referensi karakter Brodin	106
Tabel 5.15 Tabel referensi karakter Markus war	108
Tabel 5.16 Kategori low pacing dan fast pacing.....	110

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat Indonesia merupakan cerita daerah yang penyebarannya dituturkan melalui lisan dan sebagian dipercaya merupakan kisah yang terjadi pada zaman dahulu. Keragaman cerita rakyat Indonesia tergantung tempat atau daerah dari mana cerita tersebut berasal, kandungan dalam cerita rakyat di antaranya tutur dan perilaku, sejarah, budaya, adat istiadat dan filosofinya, pesan moral dan lain sebagainya sesuai dari kala waktu dan tempat cerita rakyat tersebut muncul. Informasi mengenai kekayaan budaya pada zaman dahulu dapat ditelusuri dengan cara yang lebih menyenangkan melalui cerita rakyat.

Akhir-akhir ini minat dan pengetahuan remaja terhadap cerita rakyat mulai menurun hal ini disebabkan karena masih sangat sedikit media yang mengangkat cerita rakyat Indonesia sehingga cerita rakyat Indonesia tergeser dan semakin tertutup dengan banyaknya film dan dongeng luar negeri. Sangat disayangkan jika remaja Indonesia lebih tahu cerita rakyat luar negeri dari pada cerita rakyat dari negeri sendiri. Menurut Agus Bambang Hermanto “cerita rakyat yang didongengkan secara turun temurun semakin dilupakan karena tergeser oleh film dan dongeng budaya barat, padahal menurutnya cerita-cerita rakyat yang merupakan bentuk kearifan lokal penuh dengan nasihat-nasihat dan mendidik untuk generasi muda¹. Ani Rostiyati dari Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung menuturkan adanya pergeseran budaya terhadap generasi muda sekarang. “Generasi muda lebih banyak tahu soal game atau apapun dari internet. Tapi tentang cerita rakyat dari daerah mereka tidak banyak tahu,” ujarnya saat ditemui AyoBandung, Selasa (31/1/2017).

¹ Peneliti Balai Bahasa dalam website pemkomedan.go.id (2009)

Pasuruan adalah nama daerah yang berada di Provinsi Jawa Timur yang terletak 60 km sebelah tenggara Surabaya. Pasuruan juga kaya dengan cerita-cerita rakyat yang tersebar dimasyarakat namun sayangnya media penyampaian cerita rakyat masih sangat minim, Pasuruan hanya memiliki satu buku cerita rakyat yang terbit tahun 2007 dan sekarang sudah tidak dicetak lagi. Selain menyimpan pesan moral, Cerita rakyat juga bisa menjadi sarana yang efektif untuk mewariskan tradisi atau adat istiadat dari suatu generasi kepada generasi selanjutnya.

Salah satu cerita rakyat Pasuruan yang akan diangkat dalam perancangan ini adalah cerita Pak Sakera. Pak Sakera merupakan sosok yang menjadi maskot Pasuruan, sayangnya masih banyak yang tidak tahu cerita Pak Sakera ini bahkan banyak yang tidak tahu bahwa Pak Sakera ini berasal dari Pasuruan dan mengira berasal dari Madura. Menurut penuturan dari Irsyad Yusuf selaku Bupati Pasuruan mengatakan bahwa “ Pak Sakera merupakan tokoh asal Pasuruan yang bisa dijadikan contoh, terutama dalam hal semangat juangnya melawan penindasan. Semangat berjuangnya bisa ditiru untuk memotivasi diri kita dalam berbagai hal untuk tidak mudah menyerah”. Dewan Kesenian dan Kebudayaan Pasuruan, Ki Bagong Sabdo Sinukarto juga pernah mengatakan “Pak Sakera merupakan tokoh pahlawan ikoniknya Pasuruan jika di Betawi ada Si Pitung maka Pasuruan punya Pak Sakera.

Penyampaian muatan konten dalam cerita rakyat memerlukan cara yang terus berinovasi agar tetap bisa bertahan dari banyaknya film dan dongeng luar negeri. Salah satu media penyajian cerita yang populer di kalangan remaja Indonesia adalah komik. Indonesia sendiri saat ini meduduki peringkat kedua di dunia untuk jumlah pembaca manga atau komik Jepang. Hal ini terungkap dalam acara NTV Sekai Banzuke pada tanggal 29 November 2013 di Tokyo. Komik sejatinya telah lama digunakan sebagai media untuk menyampaikan ide, pendapat, kritik, dan edukasi. Kekuatan komik sebagai media komunikasi terletak pada gaya penyampaian yang ringan, ilustratif, dan tidak kaku sehingga memudahkan pembaca menyerap pesan (McCloud, 2001).

Terjun dalam kompetisi industri komik agar bisa tetap *survive* dan bisa dilirik oleh target pasar maka butuh suatu konsep komik yang unik yang tidak dipunyai oleh kompetitor maka dari itu penulis memutuskan memakai konsep *motion comic*. Walaupun bukan hal baru dalam dunia komik namun *motion comic* sudah lumayan marak di luar negeri dan banyak perusahaan komik seperti marvel dan DC Comic merilis *motion comic* namun konsep komik seperti ini masih belum banyak dipakai oleh kompetitor yang ada dan masih sangat jarang ditemui di Indonesia sehingga berpotensi untuk dikembangkan dan dikenalkan. Saat membaca komik, pembaca harus secara mental menambahkan gerakan dan suara yang tergambar dalam halaman. Dalam *motion comic*, komik akan ditambahkan gerakan dan suara untuk memperkuat kekayaan dan keindahan komik sebagai hasilnya pembaca akan merasa seolah-olah dia telah memasuki dunia komik dan melihat karakter komik lebih dekat.

Berdasarkan uraian beserta alasan yang telah dikemukakan diatas, penulis ingin membuat tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Motion Comic* Cerita Rakyat Pasuruan: Pak Sakera”.

1.2 Identifikasi Masalah

- a) Menurut Agus Bambang Hermanto selaku peneliti Bahasa dalam website pembukomikan.go.id mengatakan cerita rakyat yang didongengkan secara turun temurun semakin dilupakan karena tergeser oleh film dan dongeng budaya barat.
- b) Ani Rostiyati dari Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung menuturkan adanya pergeseran budaya terhadap generasi muda sekarang. “Generasi muda lebih banyak tahu soal game atau apapun dari internet. Tapi tentang cerita rakyat dari daerah mereka tidak banyak tahu.
- c) Pasuruan hanya memiliki satu buku cerita rakyat yang dicetak pada tahun 2007 dan sekarang sudah tidak dicetak lagi.
- d) Pak Sakera merupakan sosok yang menjadi maskot Pasuruan, sayangnya masih banyak yang tidak tahu cerita Pak Sakera ini bahkan banyak yang tidak tahu bahwa Pak Sakera ini berasal dari Pasuruan dan mengira berasal dari Madura.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *Motion Comic* cerita rakyat Pasuruan berbentuk video dalam membantu melestarikan budaya dan mengenalkan kisah perjuangan serta sifat nilai keteladanan tokoh cerita?

1.4 Batasan Masalah

- a) Membuat *motion comic* yang menggunakan animasi ringan dan efek suara.
- b) Cerita rakyat Pasuruan yang digunakan adalah cerita Pak Sakera.
- c) Suara karakter tidak berupa percakapan suara melainkan berupa balon percakapan.
- d) Suara akan menjelaskan perasaan karakter seperti ketakutan, senang dan sedih sesuai dengan situasi
- e) Bahasa yang digunakan dalam komik hanya memakai bahasa Indonesia.
- f) Segmen utama *motion comic* ini remaja berusia 13 – 18 tahun.

1.5 Tujuan Perancangan

Membuat perancangan *Motion Comic* cerita rakyat pasuruan agar bisa melestarikan warisan budaya dan mengenalkan kisah perjuangan serta sifat nilai keteladanan tokoh cerita.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat teoritis

- Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi bagi perkembangan ilmu desain komunikasi visual.

2. Manfaat praktis

- Hasil penelitian dari perancangan komik digital tentang cerita rakyat Pasuruan ini dapat menjadi acuan bagi anak-anak untuk lebih mengetahui cerita rakyat Pasuruan.
- Hasil penelitian dari perancangan komik digital tentang cerita rakyat Pasuruan dapat memperkenalkan budaya, adat istiadat serta nilai moral kepada anak-anak muda khususnya di Pasuruan .

1.7 Ruang lingkup Output

Output perancangan berupa sebuah *motion comic* yang berupa media video.

Berikut adalah ringkasan output yang akan dibuat:

1. Video motion comic berukuran 16:9 dengan rasio aspek 1280x720.
2. Mengandung efek suara dan animasi ringan di tiap halaman.
3. Durasi video tidak lebih dari 10 menit yang terdiri dari opening, *motion comic* dan closing.

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB II

STUDI LITERATUR

2.1 Definisi Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Cerita rakyat memiliki fungsi kultural, lahirnya suatu cerita rakyat bukan semata-mata didorong oleh keinginan penutur untuk menghibur masyarakatnya melainkan dengan penuh kesabaran ia ingin menyampaikan nilai-nilai luhur kepada generasi penerusnya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Djamaris yang mengatakan bahwa golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun temurun dari satu generasi kegenerasi berikutnya. Disebut cerita rakyat karena cerita ini hidup dikalangan rakyat dan hampir semua lapisan masyarakat mengenal cerita itu².

Cerita rakyat biasanya disampaikan secara lisan oleh tukang cerita yang hafal alur ceritanya. Itulah sebabnya cerita rakyat disebut sastra lisan. Cerita disampaikan oleh tukang cerita sambil duduk-duduk disuatu tempat kepada siapa saja, anak-anak dan orang dewasa³. Cerita rakyat merupakan bagian dari folklor lisan yang folklor yang memang murni. Sedangkan pengertian folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif macam apa saja Secara tradisional dalam versi yang berbeda bahwa dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerakan isyarat atau alat pembantu pengingat⁴.

² Djamaris. 1993. *Asean Folk Literature: An Anthology*. Depdikbud. Hal. 15

³ Djamaris. 1993. *Asean Folk Literature: An Anthology*. Depdikbud. Hal. 15

⁴ Dananjaya, James. 2007. *Folklore Indonesia: ilmu gosip, dongeng, dan lain-lainya*. Jakarta: Grafiti. Hal 16

Jadi cerita rakyat adalah bagian dari karya sastra berupa dongeng-dongeng atau bentuk cerita lainnya yang berkembang dikalangan masyarakat tertentu dan disebarluarkan secara lisan dengan menggunakan bahasa daerah masing-masing. Karena cerita rakyat merupakan bagian dari karya sastra, maka dalam kebudayaan cerita itu termasuk dalam salah satu unsur kebudayaan. Lahirnya cerita rakyat karena pengaruh timbal balik yang kompleks dari faktor-faktor sosial kultural dan cerita-cerita rakyat itu mengandung pikiran tentang nilai yang harus menjadi panutan masyarakat yang bersangkutan dalam menata tindakan sehari-hari.

2.2 Jenis Cerita Rakyat

Dalam masyarakat Indonesia banyak ditemui jenis-jenis cerita rakyat, mengenai pembagian dan pengelompokan adalah sebagai berikut :

2.2.1 Mite

Cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi setelah dianggap suci oleh empunya. Mite ditokohkan oleh dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain atau bukan di dunia yang seperti kita kenal sekarang ini dan terjadi di masa lampau.

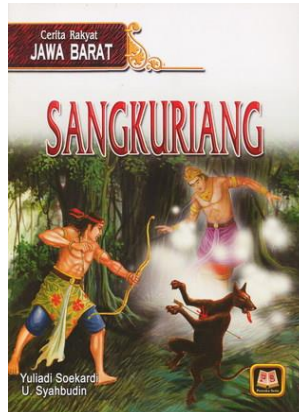


Gambar 2.1 Mitos ular naga danau Toba

2.2.2 Legenda

Cerita prosa rakyat yang mempunyai ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda ditokohi oleh manusia walaupun adakalanya sifat-sifat luar

biasa dan seringkali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya di dunia yang kita kenal dan waktu terjadinya belum terlalu lama.



Gambar 2.2 Legenda Sangkuriang

2.2.3 Dongeng

Cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar oleh empunya cerita dan dongeng tidak terkait waktu maupun tempat.



Gambar 2.3 Dongeng Timun Mas

2.3 Fungsi Cerita Rakyat

Sebagai salah satu folklor lisan, cerita rakyat mempunyai fungsi-fungsi yang menjadikannya penting dan sangat menarik untuk diselidiki. Fungsi-fungsi yang dimaksud merupakan bagian dari suatu kebudayaan yang terdapat kehidupan sosial masyarakat. Sebab, salah satu fungsi kebudayaan yaitu sebagai pengendalian sosial (Manan, 89:16). Cerita rakyat memiliki fungsi-fungsi sosial yang merupakan realitas kehidupan dan bermanfaat sebagai alat untuk mengendalikan kehidupan sosial suatu masyarakat.

Dundes (Sudikan, 2001:162) menyatakan ada beberapa fungsi sosial cerita rakyat secara umum, yaitu :

- a. Membantu pendidikan anak muda.
- b. Membantu meningkatkan perasaan solidaritas suatu kelompok.
- c. Memberi sanksi sosial agar orang berperilaku baik.
- d. Sebagai sarana kritik sosial.
- e. Memberikan pelarian yang menyenangkan dari suatu kenyataan
- f. Mengubah pekerjaan membosankan menjadi menyenangkan.

2.4 Definisi Komik

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita bergambar (di majalah surat kabar atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Sedangkan menurut Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambing-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca⁵.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Kedudukan komik memegang peranan yang sangat penting dimata masyarakat, Marcel Bonneff dalam bukunya *komik Indonesia*, mengkaitkan komik dengan berbagai konteks sosial, ekonomi dan politik, pada masa-masa yang berbeda, karena mengkaji komik akan memberi gambaran mengenai mentalitas suatu bangsa. Dilihat dari perkembangan sosial, ekonomi dan politik yang selalu berubah, dan juga definisi komik dari zaman ke zaman yang selalu berbeda, dapat disimpulkan bahwa definisi komik pun mengikuti perkembangan zaman tersebut.

⁵ McCloud, Scott.1993.*Understanding Comic*, Jakarta : Penerbit Gramedia.

2.5 Jenis-jenis komik

2.5.1 Kartun/Karikatur

Dimana komik yang isinya hanya berupa satu tampilan, komik ini didalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar(kartun/tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut.



Gambar 2.4 Komik Karikatur

2.5.2 Komik strip

Komik strip atau disebut juga Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang di gabungkan menjadi satu bagian / sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa di buat bersambung dan di buat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih. Komik Potongan (Comic Strip) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan disebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian komik potongan ini ceritanya juga dapat berisi cerita yang humor, cerita yang serius nan asik untuk dibaca setiap episodenya hingga tamat ceritanya.



Gambar 2.5 Komik strip Tahilalats

2.5.3 Komik tahunan (comic annual)

Komik ini biasanya terbit setiap 1 bulan sekali bahkan bisa juga 1 tahun sekali. Penerbit biasanya akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.



Gambar 2.6 Komik ReON

2.5.4 Komik online (webcomic)

Selain media cetak seperti koran, majalah, tabloid dll, di dunia maya khususnya internet bisa juga dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik. Dengan menyediakan situs web maka setiap pengunjung/pembaca dapat membaca komik. Dengan adanya media Internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak. Komik Online lebih menguntungkan dari

pada komik media cetak, karena dengan biaya yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa di baca siapa saja.



Gambar 2.7 LINE Webtoon

2.5.5 Komik Gerak/Motion Comic

Motion comic adalah sebuah bentuk komik yang menggabungkan unsur-unsur komik dan animasi. Disetiap panel akan diperluas dengan adanya gerakan kamera dengan penambahan efek suara. Motion comic sering dirilis sebagai serial pendek.



Gambar 2.8 Motion comic Watchmen

2.5.6 Komik Interaktif

Komik interaktif adalah komik yang mengandung hal interaktif pada visual asset komik dan pembacanya sehingga terasa seperti memainkan game. Komik interaktif biasanya memiliki aplikasi sendiri untuk smartphone dan memiliki website khusus untuk dibaca di komputer.



Gambar 2.9 Komik Interaktif Garuda Riders

2.6 Pengertian Motion Comic

Motion comic adalah bentuk seni hibrida yang menggabungkan fitur komik dengan fitur animasi dan kebanyakan mengambil komik yang sudah ada dan menjiwainya untuk konsumsi melalui layar. Produksi *motion comic* biasanya berbentuk serial yang dirilis dalam segmen pendek.

Sempat dikenal dengan istilah video comic, motion comic kini menjadi sebuah trend yang sudah populer dikalangan penikmat konten hiburan yang menginginkan suasana baru dalam membaca komik.

Sempat menerima kritikan tajam bahwa fitur hemat biaya dan menghemat waktu ini hanya membuat proyek yang buruk namun ketika dibuat oleh studio animasi yang menganggap bahwa motion comic ini sebagai bentuk seni yang indah, produksi ini malah menggabungkan aspek terbaik dari komik dan teknik serta bakat terbaik yang tersedia melalui animasi untuk menciptakan seni yang indah dan kuat. Selama dekade terakhir ini, motion comic telah membuktikan hiburan dan nilai artistik mereka. Memanfaatkan gerak dan suara untuk menghidupkan komik, mereka berfungsi sebagai cara yang menarik untuk menghibur pemirsa dan memungkinkan mereka menikmati komik favorit mereka di tingkat yang baru.



Gambar 2.10 Motion comic Overwatch

2.7 Karakteristik *Motion Comic*

Karakter yang membedakan *motion comic* dari bentuk-bentuk komik tradisional adalah cara penyajian yang tidak hanya statis namun sesuai tujuannya membawa komik kekehidupan. Seni motion comic memanfaatkan gaya komik yang menjiwai, penambahan suara, gerakan kamera dan gerakana pada visual membuat komik tampak lebih hidup. Secara umum, produksi ini menggunakan lebih sedikit gerak daripada animasi seperti biasanya walaupun hanya memberikan sedikit gerakan namun sudah memberikan kesan aktivitas dilayar. Gerakan yang ditambahkan kedalam *motion comic* menyerupai animatic yang digunakan untuk menghidupkan storyboard.

Motion comic tidak memiliki gerakan yang mendetail yang dimiliki oleh film animasi namun inti dari animasi pada motion comic adalah untuk menarik pembaca kedalam komik, bukan untuk menciptakan tampilan dan nuansa yang benar-benar baru tapi mempertahankan keseimbangan dan kesetiaan dengan komik asli dan animasi yang efektif.

2.8 Manfaat komik

Komik merupakan bacaan yang berisi cerita imajinasi bergambar untuk menerangkan bacaan. Berbeda dengan novel yang menyajikan alur cerita, komik lebih menekankan alur cerita yang diceritakan lewat dialog para tokohnya. Berikut adalah beberapa manfaat memebaca komik :

2.8.1 Meningkatkan daya ingat

Membaca sebuah bacaan membuat seseorang bisa menceritakan isi bacaan yang telah dibaca. Hal ini karena membaca merangsang daya ingat untuk merekam bacaannya. Lihatlah anak-anak setelah membaca komik, bisa menceritakan cerita pada komik kepada temannya. Hal tersebut biasanya juga akan menjadikan kebiasaan untuk jenis bacaan yang lain.

2.8.2 Meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas

Komik merupakan bacaan bergambar yang menarik di mata anak-anak. Dengan membaca cerita bergambar dengan cerita imajinatif ini akan menumbuhkan daya imajinasi lewat gambar-gambar yang dibaca sehingga banyak yang mengaplikasikannya pada gambar. Jadi selain membaca, si anak juga menjadi belajar menggambar lewat tokoh fiksi yang ada dalam komik

2.9 Gaya Gambar

Gaya gambar adalah elemen utama dalam visualisasi komik. Gaya gambar menjadi daya tarik tersendiri dan menciptakan diferensiasi bagi pembaca.

2.9.1 Realism

Merupakan Gaya gambar yang mengutamakan kemiripan dengan keadaan obyek sesungguhnya. Gaya gambar realisme sedikit digunakan dalam memproduksi media visual untuk anak-anak karena tingkat kesulitannya yang cukup tinggi, dan detail yang terlalu rumit untuk anak-anak.



Gambar 2.11 Gaya gambar komik Marvel

2.9.2 Semirealism

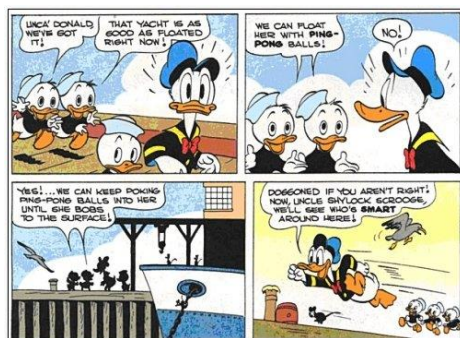
Gambar semirealis adalah penyederhanaan dari gambar realis, dimana detail-detail gambar sedikit mengalami penyederhanaan bentuk. Merupakan gabungan antara gambar realis dan kartun, dimana obyek yang digambar masih proporsional dengan bentuk aslinya.



Gambar 2.12 Gaya gambar semirealis komik One Piece

2.9.3 Kartun

Merupakan sebuah gaya gambar yang bersifat simbolik terhadap suatu keadaan dengan kadar kelucuan yang direncanakan untuk membuat orang tersenyum atau tertawa. Kelucuan gambar kartun membuat orang berasumsi bahwa kartun identik dengan anak-anak. Gaya gambarnya sederhana dengan penyederhanaan proporsi badan maupun warna yang flat. Gaya gambar kartun adalah yang paling sering digunakan untuk berkomunikasi dengan anak-anak, karena kesederhanaan bentuk dan warnanya.



Gambar 2.13 Gaya gambar kartun

2.9.4 Karikatur

Merupakan gaya gambar yang menampilkan kembali sesuatu obyek konkret (biasanya manusia) dengan cara melebih- lebihkan ciri khas obyek tersebut. Karikatur manusia biasanya digambar dengan kepala besar dan tubuh kecil karena ciri khas obyek yang ditonjolkan terletak pada wajah.



Gambar 2.14 Gaya gambar karikatur

2.10 Sudut pandang atau *Angle*⁶

Ide dasar di balik sudut pandang kamera dan kesan yang diberikan kepada penonton adalah sebagai berikut :

2.10.1 Sudut pandang dari bawah (*Low Angle*)

Sering digunakan untuk menggambarkan kegagahan, kepahlawanan, dan apapun yang layak kita lihat dari bawah. Digunakan saat menggambarkan karakter-karakter heroik.



Gambar 2.15 Low angle
(Dwi Koendoro, Yuk Membuat Komik)

⁶ Dwi Koendoro, Yuk Membuat Komik hal 66-67

2.10.2 Sudut pandang sejajar (*Eye Level*)

Sudut pandang ini adalah sudut pandang atau angle yang umum digunakan. Pada angle ini lensa kamera dibidik sejajar dengan tinggi objek. Posisi dan arah kamera memandangi objek yang akan dipotret layaknya mata kita melihat objek secara biasa. Pengambilan angle ini kebanyakan untuk memotret manusia dan aktifitasnya.



Gambar 2.16 Eye angle
(Dwi Koendoro, Yuk Membuat Komik)

2.10.3 Sudut pandang atas (*High Angle*)

Pandangan dari atas. Digunakan saat memperlihatkan panorama luas latar tempat dari atas atau untuk menunjukkan emosi karakter atau untuk memeplihatkan efek terintimidasi



Gambar 2.17 High angle

2.10.4 Sudut pandang burung (*Bird's Eyeview*)

Lebih ekstrem dari sudut pandang atas. Digunakan saat memperlihatkan panorama latar tempat seperti hutan, sawah dan ladang seperti pandangan seekor burung.



Gambar 2.18 Bird's eye

2.11 Ukuran gambar (*Shot size*)

Pengambilan ukuran gambar atau komposisi pada gambar akan sangat penting karena akan sangat sangat efektif dalam penyampain pesan, pada setiap tipe ukuran gambar akan bisa mengarahkan persepsi pembaca atau penonton karena pada setiap shot size mempunyai makna dan tujuan didalamnya selain itu estetika visual akan jauh lebih terlihat bagus. Adapaun beberapa tipe ukuran gambar adalah sebagai berikut:

2.11.1 Extreme long shot

Shot tipe ini adalah shot yang mengambil gambar dengan sangat jauh. Digunakan untuk estabhlising shot bertujuan untuk memperlihatkan lokasi kejadian tanpa memperlihatkan subjek secara jelas.



*Gambar 2.19 Extreme Long shot
(Max Fridman-Vittorio Guardino)*

2.11.2 Long shot

Shot tipe ini mengambil gambar dari jauh namun subjek masih terlihat jelas bertujuan untuk memperlihatkan hubungan antara subjek dan lingkungan.



Gambar 2.20 Long Shot
(Max Fridman-Vittorio Guardino)

2.11.3 Medium Long shot

Shot tipe ini ditujukan untuk memperlihatkan aktifitas subjek dari bagian lutut keatas.



Gambar 2.21 Medium Long Shot
(Max Fridman-Vittorio Guardino)

2.11.4 Medium shot

Shot tipe ini bertujuan untuk memeperlihatkan aktifitas subjek dari pingang keatas dan lebih menunjukan ekspresi dari subjek. Shot size ini dipakai untuk shot standar *talking head*.



*Gambar 2.22 Medium Shot
(Max Fridman-Vittorio Guardino)*

2.11.5 Close up

Shot size tipe ini memeperlihat subjek dari bawah dagu keatas namun masih ada ruang diatas kepala , bertujuan unutk menunjukkan detail ekspresi subjek.



*Gambar 2.23 Close Up
(Max Fridman-Vittorio Guardino)*

2.1.1 Extreme close up

Shot tipe ini menunjukkan bagian spesifik dari subjek seperti mulut atau mata yang bertujuan untuk mendramatisasi ekspresi subjek



Gambar 2.24 Extreme Close Up

2.1.2 Cut in shot

Teknik yang mengambil pergerakan dan reaksi dari sekitar subjek atau menekankan sesuatu milik dari subjek

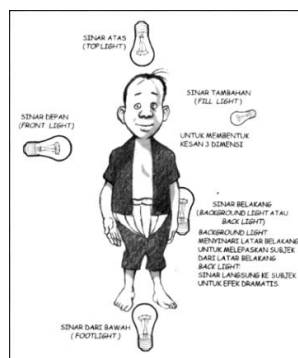


Gambar 2.25 Cut in
(Max Fridman-Vittorio Guardino)

2.12 Tata Cahaya⁷

Salah satu hal penting dalam pembuatan komik yaitu pencahayaan. Tanpa pencahayaan yang tepat tak terlihat objek apapun, gelap gulita. Sinar matahari ataupun lampu memunculkan kontur atau garis pinggir sesuatu bentuk yang kita lihat.

Orang film menggunakan dua dasar penyinaran. Terpaan lambat (*slow fall off*) dan terpaan cepat (*fast fall off*). Terpaan lambat adalah penyinaran natural seperti yang kita lihat sehari-hari tanpa bantuan penyinaran khusus. Sedangkan terpaan cepat adalah penyinaran yang kontras antara gelap dan terangnya, rata-rata terjadi pada malam hari atau ruang yang gelap. Digunakan untuk memberikan gambaran keadaan di dalam atau luar ruangan.

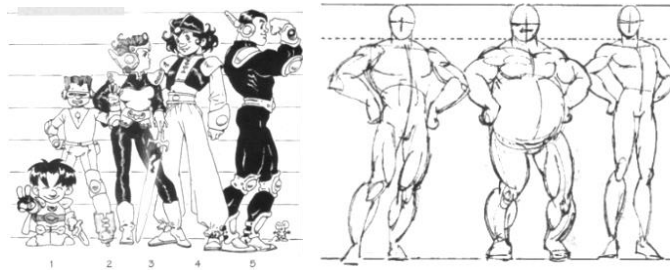


Gambar 2.26 Tata cahaya komik

⁷ Koendoro, Dwi. *Yuk Membuat Komik* hal 74-78

2.13 Proporsi⁸

Proporsi modal dasar dalam menggambar komik. Kepala manusia adalah ukuran terbaik untuk memperkirakan proporsi dan tinggi karakter. Proporsi dapat di tentukan seperti jangkung, berotot, cebol, langsing, dan lain-lain. *Action figure* dan foto adalah cara paling mudah untuk menggambar proporsi.



Gambar 2.27 Proporsi Tubuh

2.14 Pose⁹

Menggambar pose yang baik, di perlukan alat bantu yang biasa dinamai “Manusia Korek Api”. Manusia Korek Api menggambarkan gerakan otot suatu karakter dengan sederhana, baru kemudian diberi detail pada karakter.



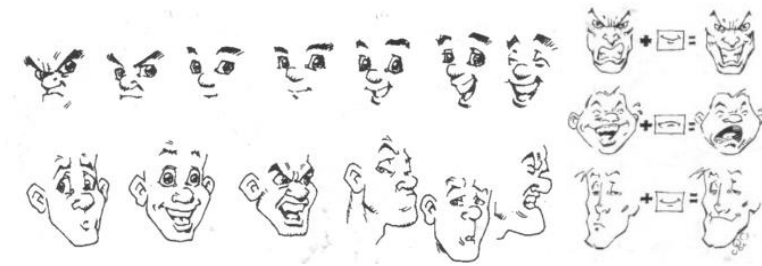
Gambar 2.28 Pose

2.15 Ekspresi

Dalam desain karakter juga di perlukan ekspresi agar karakter makin hidup. Melihat mimik muka di cermin dan gambar adalah cara paling mudah untuk membuat ekspresi.

⁸ Masdiono, Toni. 14 Jurus Membuat Komik, hal 16-17

⁹ Ibid hal 18-19



Gambar 2.29 Ekspresi wajah

Ekspresi bukan hanya terdapat pada wajah, tetapi juga pada anggota tubuh seperti tangan dan bahasa tubuh. *gesture* tubuh juga akan sangat mempengaruhi emosi pada si karakter.



Gambar 2.30 Gesture tubuh

2.16 Panel

Panel berfungsi sebagai petunjuk waktu atau ruang terpisah. Rentang waktu dan dimensi ruang lebih dijelaskan oleh isi panel tersebut, bukan panel itu sendiri. Sekalipun tidak mempengaruhi waktu, panel mempengaruhi pengalaman pembacanya. Peralihan panel-panel komik dapat dibagi menjadi beberapa golongan:

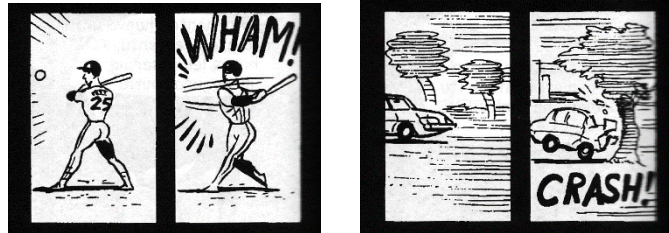
1. Peralihan waktu ke waktu



Gambar 2.31 Peralihan waktu
(Scott McCloud, *Understanding Comics*)

Peralihan ini memerlukan *closure* yang sangat sedikit. Peralihan ini digunakan untuk memperkuat gagasan atau suasana, biasa dipakai untuk kesan memperlambat suasana.

2. Peralihan aksi ke aksi



Gambar 2.32 Peralihan aksi
(Scott McCloud, *Understanding Comics*)

Merupakan peralihan yang terdiri dari satu subyek. Peralihan yang menunjukkan sebuah kejadian dalam peristiwa. Peralihan ini sering digunakan, terutama pada komik-komik barat.

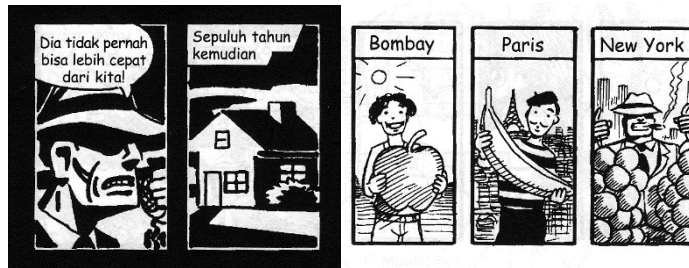
3. Peralihan subyek ke subyek



Gambar 2.33 Subjek ke subjek
(Scott McCloud, *Understanding Comics*)

Membawa pada situasi subyek ke subyek namun masih dalam satu adegan atau gagasan. Pada peralihan ini, keikutsertaan pembaca harus diperhatikan supaya peralihan itu lebih bermakna.

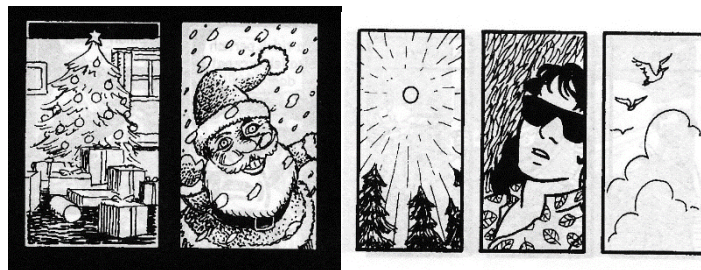
4. Peralihan adegan ke adegan



Gambar 2.34 Adegan ke adegan
(Scott McCloud, *Understanding Comics*)

Membawa pembaca melintasi ruang dan waktu. Diperlukan pemikiran deduktif. Peralihan ini digunakan untuk penggambaran peristiwa atau kejadian di tempat yang berbeda. Bisa juga digunakan sebagai penyingkat waktu untuk memperkuat jalan cerita komik tersebut.

5. Peralihan aspek ke aspek



Gambar 2.35 Aspek ke aspek
(Scott McCloud, *Understanding Comics*)

Peralihan ini kebanyakan tidak mengenal waktu dan mengatur pandangan yang mengembara terhadap aspek tempat, gagasan dan suasana hati yang berbeda.

6. Peralihan non sequitur



Gambar 2.36 Non Sequitur

Peralihan ini tidak menunjukkan hubungan yang logis antar panelnya. Panel-panel macam ini sering ditemukan di komik Jepang, namun sebaliknya pada komik barat jarang ditemukan panel macam ini.

2.17 Proses Penulisan Naskah Komik

Cerita menjadi elemen yang sangat penting dalam pembuatan komik karena komik adalah gabungan antara elemen narasi dan visual, kedua elemen ini mempunyai bobot yang sama pentingnya dalam menghasilkan komik yang bagus. Berikut adalah langkah-langkah dalam penulisan cerita:

2.17.1 Pencarian Ide

Dalam pencarian ide cerita bisa berangkat dari hal yang dekat dengan kebiasaan, dengan membuat tema yang dikuasai maka hasil komik akan terasa lebih nyata. Seperti contoh komik 5 Menit sebelum Tayang karya Octo Baring yang mengangkat tema keseharian bekerja disebuah stasiun televisi.



Gambar 2.37 Cover komik 5 menit sebelum tayang

Hal penting dalam membuat ide cerita adalah pesan. Komik yang tidak mempunyai pesan yang jelas akan terasa berputar-putar ceritanya tanpa progres yang signifikan.

2.17.2 Premis

Premis adalah rangkaian satu kalimat yang menjadi inti dari cerita. Dalam pembuatanya premis haruslah singkat, jelas dan menarik. Premis

terdiri dari deskripsi karakter, keunikan, masalah yang dihadapi dan tujuan akhir karakter.

ROBOT KUCING DARI ABAD 21 YANG
DATANG KE ZAMAN SEKARANG
UNTUK MENOLONG SEORANG BOCAH
DALAM MENJALANI KEHIDUPAN
SEHARI-HARI



Gambar 2.38 Contoh premis

2.17.3 Logline

Logline adalah bentuk pengembangan dari premis. Logline terdiri dari 1 paragraf dengan 4-5 kalimat, logline tidak boleh melebihi 100 kalimat.

PREMIS

SEORANG BOCAH NINJA BERKEKUATAN
SILUMAN RUBAH EKOR SEMBILAN YANG
BERCITA-CITA JADI PEMIMPIN DESA

LOGLINE

NARUTO, merupakan bocah usil yang sebatang kara. Ia kerap kali melakukan keusilan untuk mencari perhatian orang-orang sekitar. Walaupun begitu, dia mempunyai cita-cita untuk menjadi Hokage dan diakui oleh satu desa. Akhirnya dia mengetahui bahwa alasan dia dibenci, karena di dalam tubuhnya terdapat Kyubi yang menghancurkan desa 12 tahun lalu. Dimulailah petualangan Naruto sebagai ninja yang dibenci sampai menjadi ninja yang diakui semua orang.

Gambar 2.39 Contoh premis dan log line

2.17.4 Plot cerita

Penulisan cerita ada beberapa tahapan. Struktur dari alur cerita bisa dibagi seperti : pengenalan – masalah - perkembangan – krisis – klimaks – resolusi. Salah satu buku yang banyak menjadi acuan penulisan cerita adalah buku ‘Story’ karangan *Robert McKee*. Berikut adalah contoh plot film Iron Man yang pertama :

1. Inciting Incident (Act 1)

Kejadian diawal cerita yang membuat kehidupan tokoh utama yang pada awalnya baik-baik saja, menjadi berubah. *Inciting Incident* terjadi pada 5 halaman pertama di komik atau 5 menit

pertama dalam film. *Inciting Incident* harus mempunyai impact yang sangat besar, menarik, membuat rasa ingin tahu, dan diperlihatkan secara langsung kepada pembaca.



Gambar 2.40 Contoh Inciting Incident

2. Progressive Compilations (Act 2)

Tahap dimana kehidupan tokoh utama dijelaskan, dengan berbagai situasi dan relasinya dengan karakter-karakter pendukung di sekitarnya.



Gambar 2.41 Contoh Progressive Compilation

3. Crisis (Act 3)

Babak dimana permasalahan cerita semakin rumit dan mulai memuncak. Kehidupan Tony Stark mulai semakin buruk, dengan diambil alihnya kekuasaan Stark Industry ke tangan Obadiah Stane. Disini penonton dibuat kuatir, apakah Tony bisa mengalahkan Obadiah Stane.



Gambar 2.42 Contoh scene Crisis

4. Climax (Act 4)

Babak puncak masalah atau adegan puncak pada film diperlihatkan dengan jelas. Tony Stark bertarung mati-matian dengan Iron Monger yang jauh lebih kuat. Pada saat energy arc reactor Tony hampir habis, dia harus menggunakan akal nya dan berhasil mengalahkan Iron Monger.



Gambar 2.43 Contoh scene climax

5. Resolution (Act 5)

Akhir dari cerita. Kehidupan Tony Stark berubah baik dari fisik dan sifat.



Gambar 2.44 Contoh scene resolution

2.18 Desain Karakter

Proses pertama dalam mendesain karakter adalah mendeskripsikan karakter secara detail, dengan menulis latar belakang karakter maka akan membuat karakter jadi lebih hidup. Memberikan kelemahan dan kelebihan pada karakter akan memberikan nyawa pada karakter yang dibuat. Seperti contoh Superman yang lemah terhadap Kryptonite dan kantong ajaib Doraemon. Kelemahan atau kelebihan ini juga akan membuat cerita menjadi menarik.



Gambar 2.45 Conoth karakter dengan kelebihan dan kekurangan

Ada beberapa Pendekatan dalam membuat karakter agar karakter menjadi kuat dan mempunyai ciri khas, berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan dalam membuat karakter :

2.18.1 Siluet

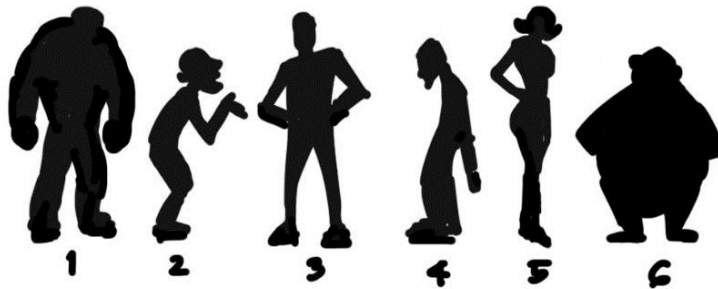
Hampir semua karakter yang sukses pasti dapat dikenali hanya dari siluetnya saja. Siluet bisa dibentuk dari postur badan, cara berdiri, kostum, senjata, dan lain-lain.



Gambar 2.46 Siluet karakter

2.18.2 Gestur Tubuh

Memahami sifat dari karakter yang dibuat akan berpengaruh pada gestur atau cara berdiri karakter sehingga pembaca bisa mengetahui sifat karakter hanya dengan melihat desain karakter.



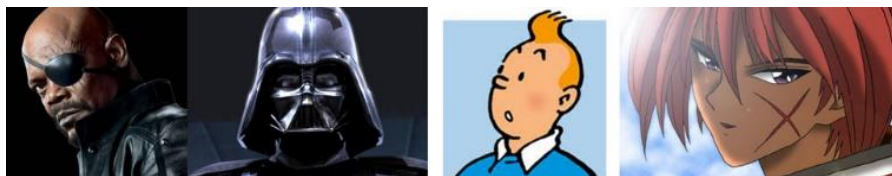
Gambar 2.47 Gestur tubuh

2.18.3 Kostum

Kostum dibuat sesuai fungsi dan memberikan informasi mengenai kelebihan atau karakteristik karakternya, misalnya karakter Superman tidak diberikan armor seperti Iron Man karena dia tidak memerlukan armor.

2.18.4 Bagian Unik Karakter

Pemberian bagian unik pada karakter akan membuat pembaca lebih mudah mengingat.



Gambar 2.48 Bagian unik karakter

2.19 Teori Psikologi warna¹⁰

Dalam menyampaikan suatu pesan tertentu pada pembaca, perlu adanya suatu pemahaman yang baik terhadap teori warna dan palet warna apa yang akan digunakan untuk menyampaikan suasana tertentu. Berikut ini adalah paparan mengenai karakteristik warna menurut Leatrice Eiseman :

¹⁰ Eissman, Leatrice. *Pantone Color : Messages and Meanings*. 2006.

- Merah: Sinyal untuk aksi dan reaksi, untuk bertarung atau melarikan diri, kehidupan dan pertumpahan darah
- Oranye: Optimisme, juicy, kebahagiaan, fleksibel, aktif, persuasif
- Kuning: Menyenangkan, bahagia, hidup, bersemangat
- Cokelat: tanah, bumi, enak, membangkitkan selera, kokoh, hangat, rasa aman
- Biru: tenang, sabar, damai, kepercayaan, kredibel, agamis
- Hijau: segar, natural, keseimbangan, kehidupan, pertumbuhan, militer, harmoni
- Ungu: romantis, nostalgia, sentimental, sensual
- Putih: murni, bersih, ringan, diam, lugu
- Hitam: Kuat, elegan, misterius, kuat, bold, modern, kematian, kejahatan.

2.20 Teori Komposisi¹¹

Berikut adalah beberapa jenis penggunaan komposisi menurut Phill Straub dalam sebuah artikelnya di *CGSociety.com* :

2.20.1 Komposisi “The Golden Rule” & “Rule Of Third”

Komposisi ini membagi bidang gambar menjadi 3 bagian vertikal dan 3 bagian horizontal secara seimbang. Garis yang membagi antara bagian vertikal dan horizontal bertemu dinamakan “*focal point*” yang merupakan pusat perhatian utama dari para audiens.



Gambar 2.49 Komposisi Rule of third

¹¹ Straub, Philip. *CGSociety Feature Tutorial Environmental Concept Art: Composition*. 5 Desember 2005.

2.20.2 Komposisi Sirkular

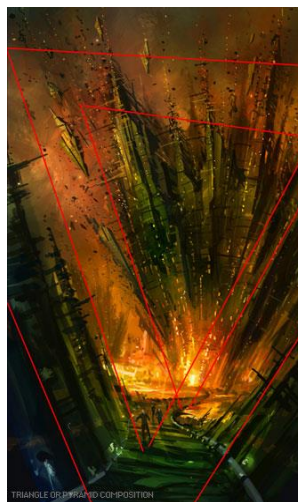
Komposisi ini menggunakan pola kurva yang berulang. Dengan pergerakan dan irama kurva tersebut mengarahkan mata audiens untuk tetap tertuju pada satu titik tertentu pada gambar.



*Gambar 2.50 Komposisi sirkular
(cgsociety.com)*

2.20.3 Komposisi Piramid

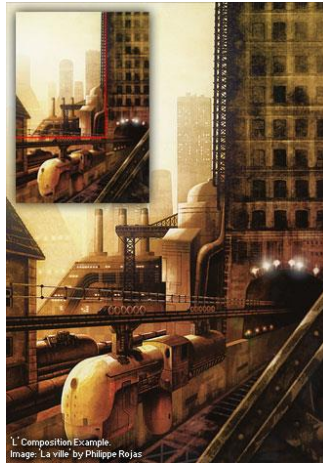
Komposisi yang serupa dengan komposisi sirkular, namun memanfaatkan bentuk triangulasi yang berulang sebagai dasar komposisinya.



*Gambar 2.51 Komposisi Piramid
(cgsociety.com)*

2.20.4 Komposisi “L”

Komposisi ini menempatkan pusat perhatian utamanya sebagai *frame*, dan menyisakan ruang kosong yang umumnya adalah background dari gambar.



*Gambar 2.52 Komposisi “L”
(cgsociety.com)*

2.20.5 Komposisi “Radial”

Pola komposisi yang menggunakan panduan berupa garis yang meninggalkan titik fokus, menyerupai bentuk jaring laba-laba.



*Gambar 2.53 Komposisi radial
(cgsociety.com)*

2.21 Studi Eksisting

Studi eksisting mempelajari media komparator dan kompetitor yang telah ada sebagai referensi dalam melakukan perancangan. Studi eksisting menghasilkan analisis yang digunakan mengambil keputusan desain awal.

2.21.1 Studi Komparator

Studi komparator membahas analisis penerapan teori-teori yang berkaitan dengan subjek pada media-media eksisting yang dianggap memiliki kualitas baik untuk dijadikan acuan desain. Teori yang dianalisa yaitu pengemasan konten cerita, penokohan, gaya gambar, gaya Bahasa, warna, staging dan paneling.

1. Raruurien



Gambar 2.54 Komik Raruurien

Raruurien merupakan salah satu kisah di komik antologi kroma yang di terbitkan oleh Bentang Komik. komik Raruurien berlatar etnik-fantasi yang menceritakan keseharian keluarga kecil di desa dan secara keseluruhan cerita terinspirasi dari kisah nyata. Karya Raruurien ini sudah mendapatkan medali perunggu dalam ajang penghargaan Japan International Choice Manga yang merupakan penghargaan bergengsi yang digelar untuk memotivasi seniman manga yang bukan berasal dari Jepang.

a) Adaptasi Cerita dan Alur

Genre cerita yang diangkat adalah *ethnic-fantasy* yang menceritakan tentang keluarga penyihir. Alurnya menggunakan alur maju namun pada awal cerita menceritakan tentang problem dan menyimpan sebuah kisah yang disimpan sehingga membuat pembaca

menjadi penasaran dan cenderung ingin terus mengikuti sampai akhir cerita atau chapter selanjutnya. Banyak menggunakan latar hutan dan arsitektural etnis atau tradisional. Ceritanya ringan, dan tidak bertele-tele dan banyak terinspirasi dari kisah nyata

b) Karakter dan Penokohan



Gambar 2.55 Karakter komik Raruurien

Karakter pada komik menggunakan gaya gambar anime namun pendalaman karakter sifatnya sangat mudah terlihat dari ekspresi wajah dan gesture serta dialog yang diucapkan, dari alur cerita sudah bisa ditebak untuk mengetahui motif dan perwatakan tiap karakternya. Yang menjadi unik pada karakter ini adalah pembuatan perbedaan tribal untuk laki-laki dan perempuan pada setiap baju yang dipakai.

c) Gaya Bahasa

Gaya bahasanya lugas dan cenderung memakai bahasa baku, sangat sedikit narasi pada setiap panel lebih memakai Bahasa visual sehingga pembaca mengpersepsikan sendiri keadaan yang sedang terjadi.

d) Staging dan Paneling

Panel disusun seperti layaknya komik cetak pada umumnya. Ada beberapa objek yang *overlapping* untuk memberikan variasi pada layout panel. Pemakaian panel setiap halaman terdapat 5 sampai 6 panel per

halaman dan hal itu porsi yang pas untuk dipakai pada komik cetak dengan ukuran kertas B5.

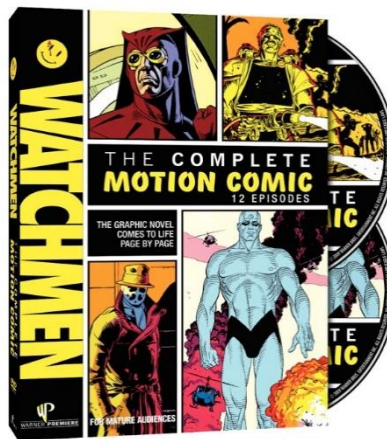
e) Warna



Gambar 2.56 Tone warna komik

Cenderung menggunakan warna-warna dengan saturasi sedikit rendah dengan skema warna yang dingin. Pemakaian warna pada background lebih rendah dari pada foreground. Pemakaian warna block pada karakter juga sering dipakai ketika memperlihatkan gambar long shot dan head to head. Pemilihan warna dingin ini sangat cocok diterapkan pada komik, selain membuat gaya gambar yang khas penggunaan warna dingin membuat mata tidak mudah lelah sehingga pembaca betah membaca dengan waktu yang lama.

2. Watchman



Gambar 2.57 Motion comic Watchmen

Serial *motion comic* Amerika tahun 2008 untuk televisi berdasarkan serial komik DC Watchmen, yang ditulis oleh Alan Moore dan diilustrasikan oleh Dave Gibbons. Seri ini terdiri dari 12 segmen dengan durasi 25 – 30 menit dan dirilis DVD pada bulan maret 2009.

a) Adaptasi cerita dan Alur

Merupakan cerita superhero yang tidak biasa dimana yang jahat dan yang baik tidak terlihat jelas. Berlatar cerita *semifiktif* yaitu menggunakan alur sejarah yang berbeda dari seharusnya. Cerita komik ini kita dapat melihat beberapa penyimpangan sejarah, seperti kemenangan Amerika dalam perang Vietnam, perang dingin antara AS dengan Soviet yang terjadi di era 80-an, keterlibatan superhero dalam pembunuhan JFK, dan banyak peristiwa lainnya.

Alur plot Watchmen sendiri tidak menggunakan plot film superhero lazimnya. Plot nyaris tidak pernah menggambarkan bagaimana para superhero mendapatkan kekuatannya. Plot juga nyaris tidak pernah menggambarkan era gemilang para superhero dalam menumpas kejahatan. Adegan aksi sangat minim. Bahkan keistimewaan super para superhero pun tidak digambarkan secara jelas. Alur cerita secara umum terfokus pada ancaman perang nuklir implikasi perang dingin antara AS dan Soviet, dan secara khusus pada penyelidikan Rorschach terhadap kematian seorang superhero, The Comedian. Dua plot besar ini rupanya di akhir kisah berhubungan satu sama lain. Naskah yang unik dan merupakan terobosan anyar untuk genre superhero.

b) Karakter dan penokohan

Karakter dan penokohan dalam komik ini berbeda dengan karakter hero seperti biasanya, penokohan karakter pahlawan lebih manusiawi dan mempunyai sisi buruknya. Penggambaran karakter tidak memperlihatkan secara jelas jahat dan baiknya tapi lebih terlihat nyata dengan keadaan didunia nyata.

c) Gaya gambar

Menggunakan gaya gambar realis khas komik Amerika dengan shadow yang tegas.

d) Staging dan paneling

Penyajian tidak menggunakan beberapa panel melainkan visual muncul secara penuh dalam layar dengan aspek rasio 4:3 namun tampilan visual masih seperti komik seperti adanya balon kata, line fx dan typeface sound fx.

e) Warna

Cenderung menggunakan warna block atau flat dan penggunaan warna psychedelic khas komik tahun 60 -70 an

3. Overwatch



Gambar 2.58 Tampilan komik Overwatch

Serial komik digital Amerika yang diterbitkan oleh Blizzard Entertainment dan diterbitkan ulang oleh layanan digital Dark House Comics, yang menampilkan peristiwa seputar karakter pada game Overwatch dan diluncurkan pada tanggal 21 April 2016 dan diterbitkan tanpa jadwal yang ditentukan.

a) Adaptasi Cerita dan Alur

Genre cerita yang diangkat merupakan cerita bergenre *Action* dengan alur cerita maju dan langsung berakhir setelah itu dilanjutkan

ke seri cerita karakter lainnya . Overwatch digital comic series ini sendiri adalah pengembangan dari cerita pada game Overwatch jika pada game overwatch terdapat cerita mengenai tentang dunia overwatch maka dikomiknya lebih menceritakan kisah-kisah background dari setiap karakternya. Pemilihan cerita transmedia ini juga termasuk sebagai media *campaign* dari game overwatch tersebut.

b) Karakter dan Penokohan

Karakter-karakter dalam komik ini memiliki penggalan yang dalam dan sangat kuat. *Background* karakter , sifat, ability dan perwatakan dapat jelas terlihat pada gestur dan kostum yang dipakai. Karena setiap karakter yang mempunyai ability yang berbeda maka setiap karakter bisa saling membantu sama lain. Selain itu, dengan alur maju, kita dapat melihat bagaimana motif dari tiap karakter serta perannya dalam cerita ini. Penggambaran karakter yang konsisten serta sangat memorable juga dipengaruhi dari atribut yang mereka kenakan.

c) Gaya Gambar

Menggunakan gaya gambar yang sangat bergaya realis dan seperti pixar dimana karakternya jadi terlihat cukup imut dan casual. Di setiap *scene* dapat kita lihat bagaimana *mood* yang ingin coba ditampilkan secara visual.

d) Gaya Bahasa

Gaya Bahasa yang digunakan lebih terlihat seperti perakapan sehari-hari juga tidak terlalu santai sehingga menggunakan kosakata aneh. Sering kali karakter pada komik bergumam dan menarasikan apa yang ia pikirkan dan rasakan.

e) *Staging dan Paneling*

Panel terlihat seperti pada komik umumnya.ketika pergantian halaman panel yang baru menumpuk bagian bawah yang sudah

berubah menjadi gelap. Dan panel muncul secara bergantian. Dalam satu *staging* halaman maksimal terdapat 2-3 panel saja. Disetiap panel terdapat motion objek, baik itu karakter maupun benda. Dalam komik ini, kita dapat merasakan beberapa gambar yang bergerak serta audio *backsound* sebagai ilustrasi kejadian, namun tanpa suara narasi apapun. *Menggunakan Typografi komik pada umumnya (anime ace, dll) dengan tingkat keterbacaan yang sangat jelas.*

f) Warna

Cenderung menggunakan warna yang playfull dan dingin dengan memakai skema warna triadic. Pada adegan pertarungan yang seru, skema warna berubah menjadi warna panas (merah-kuning- oranye) dan beberapa warna dengan kontras yang sangat tajam untuk *background*.

2.21.2 Studi Kompetitor

Studi kompetitor menganalisa media-media serupa yang menjadi pesaing. Dari hasil analisa tersebut dapat diperoleh standar kriteria desain yang mampu menjawab kebutuhan baik seperti yang sudah disediakan oleh kompetitor maupun belum.

1. ReON Comics



Gambar 2.59 Cover komik ReON

Re:ON Comics adalah sebuah penerbitan komik termasuk pengembangan konten yang meliputi versi cetak dan online. didirikan pada tahun 2013 oleh Chris Lie, Andik Prayogo dan Yudhanegara Njoman. Versi cetak berupa kompilasi Komik Berseri yang terbit secara berkala dan versi online adalah penerbitan komik periodik melalui web di mana semua orang dapat membaca dan mengikutinya secara gratis. Versi online pada dasarnya menyajikan konten yang berbeda dengan versi cetak namun tetap dengan memperhatikan korelasi konten sehingga kedua versi ini justru akan saling melengkapi satu dengan yang lainnya.

a) Analisa Konten

Sebuah komik kompilasi cetak dengan konten komik sebanyak 9 judul dengan berbagai genre seperti komedi, romance dan action yang dibuat oleh author yang berbeda-beda, dikemas dalam satu komik cetak dengan dimensi 25x18 cm dengan jumlah halaman komik sebanyak 224 halaman dan dicetak dalam format hitam putih.

b) Analisa Gaya Gambar

Gaya gambar pada komik-komik ReON tergantung pada author nya masing-masing namun secara keseluruhan cenderung memakai gaya gambar manga namun meskipun hampir semua memakai gaya gambar manga setiap author memiliki ciri khas dalam setiap gaya gambar mereka.

c) Analisa Warna

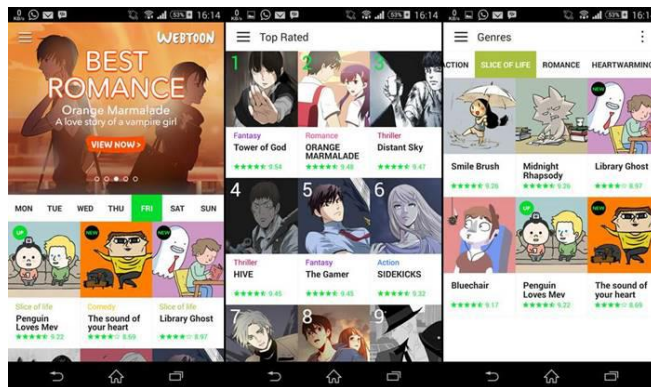
Pada komik ReON, komik ditampilkan secara hitam putih seperti halnya komik-komik khas jepang pada umumnya. Penggunaan warna hitam putih mungkin untuk menekan harga pada penjualan komik agar tidak terlalu mahal karena rata-rata segmen pasar komik ReON masih pelajar.

d) Analisa Paneling

Panel disusun seperti layaknya komik cetak pada umumnya. Ada beberapa objek yang *overlapping* untuk memberikan variasi pada layout

panel. Pemakaian panel setiap halaman terdapat 5 sampai 6 panel per halaman.

2. LINE Webtoon



Gambar 2.60 Halaman menu Webtoon

LINE Webtoon adalah sebuah platform yang menerbitkan komik secara digital dan tersedia di web dan *mobile* dengan sistem operasi android dan iOS. Webtoon sudah rilis sejak tahun 2004 dan mulanya populer di kalangan pembaca Korea Selatan. Webtoon menyediakan komik gratis bagi para pembaca. Webtoon menyediakan karya komik dari pembuat komik baik dari professional maupun amatir untuk dinikmati pembaca dari seluruh dunia. Menurut Junkoo Kim, *founder* Webtoon, hingga akhir tahun 2015, ada 6,5 juta, bahkan lebih, pembaca webtoon di seluruh dunia. LINE Webtoon juga sudah bekerjasama dengan 200 orang professional *artist* dan 140.000 *artist* amatir. Komikus profesional dengan karya yang berada di label Webtoon Official sedangkan komikus amatir dengan karya yang berada di label Webtoon Challenge.

Webtoon telah dirilis di Indonesia sejak lebih dari satu tahun lalu. Secara keseluruhan, LINE Webtoon memiliki 88 judul Webtoon yang tersedia untuk pembaca di Indonesia. 36 di antaranya adalah judul Webtoon lokal. Sedangkan sisa lainnya adalah webtoon dengan pengarang Korea ataupun Thailand. Indonesia termasuk negara

tertinggi pengakses LINE Webtoon dengan enam juta pengguna aktif bulanan (Naufal, 2016).

a) Analisa Konten

Aplikasi Webtoon berisi komik digital dengan berbagai genre yaitu drama, fantasi, komedi, *slice of life*, *romance*, *thriller*, dan horor. Judul-judul komik dengan berbagai *author* yang berbeda dikelompokkan menurut genre tersebut. Selain berdasarkan genre, komik-komik tersebut dikelompokkan berdasarkan popularitas, komik terbaru, jadwal harian, dan webtoon *challenge*. Tiap judul terus *diupdate* sesuai jadwal terbit masing-masing, satu episode tiap kali terbit. Konten cerita bergantung pada masing-masing judul dan genre nya, semuanya mengandung unsur hiburan dan umumnya memiliki pesan moral dan budaya untuk disampaikan pada pembaca.

b) Analisa interaktivitas

LINE Webtoon menyediakan fitur yang memungkinkan *author* untuk memberikan unsur interaktif pada komik yang dikarang, yaitu fitur audio dan animasi gif ringan. Namun tidak semua *author* memberikan unsur interaktif. Pada beberapa judul komik, seperti Siren's Lament, terdapat *background music*. Pada judul 7 Deadly Sins, terdapat penggunaan gif sehingga gambar bergerak pada panel tertentu. Pada judul Scream, menggunakan *sound effect* yang dapat di-*trigger* ketika *user* mencapai panel tertentu, juga efek animatik pada gambar di panel tertentu.

c) Analisa gaya gambar

Gaya gambar pada komik-komik LINE Webtoon bergantung pada *author* namun telah melewati kurasi dari tim *official*. Secara keseluruhan, gaya gambar dominan pada LINE Webtoon adalah manga ataupun manhwa. Beberapa gaya gambar lain yang ada adalah gaya kartun dan karikatur yang biasanya terdapat pada komik komedi seperti "Si Juki" dan "Tahilalats".

d) Analisa warna

Warna yang digunakan pada LINE Webtoon merupakan warna netral yaitu putih, hitam, dan abu-abu baik untuk warna *background* menu maupun tipografi.. Karena Webtoon terdiri dari berbagai judul komik dengan pewarnaan masing-masing yang berbeda-beda, maka penggunaan warna netral pada UI akan memudahkan kesatuan dari elemen-elemen UI. Selain warna netral, UI juga menggunakan sedikit warna hijau sebagai warna identitas LINE Webtoon. Warna hijau digunakan untuk *highlight tab* dan *highlight font* di halaman menu. Pada masing-masing komik terdapat penggunaan warna yang beragam sesuai genre dan ciri khas masing-masing *author*.

e) Analisa tipografi

Pengaplikasian tipografi dalam buku ini menggunakan satu jenis *font* untuk semua menu. Tipografi yang digunakan adalah jenis sans serif. Kemudian untuk penggunaan dengan tujuan berbeda, digunakan variasi warna dan ketebalan pada tulisan. Untuk label kategori, tipografi menggunakan *font bold* dengan ukuran lebih besar. Untuk identifikasi genre komik, tipografi menggunakan warna yang berbeda sesuai genre yang diwakili. Untuk keterangan dan deskripsi, tipografi menggunakan pengaturan *font* standar. Sedangkan untuk judul episode menggunakan huruf *uppercase*. Penggunaan jenis sans serif dan satu jenis *font* bertujuan agar desain memiliki kesan sederhana sehingga mudah dipadukan dengan berbagai judul komik dengan tampilan visual yang beragam.

2.22 Kriteria Desain

Berdasarkan studi komparator dan kompetitor tersebut, dapat diperoleh kriteria desain yang akan dijadikan dasar acuan studi eksperimen perancangan, yaitu sebagai berikut:

1. Analisa Media *Motion Comic*

	MOTION COMIC
KELEBIHAN	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan komik menjadi lebih hidup dengan penambahan animasi ringan, audio dan gerakan kamera • Mudah diakses, penyebaran mudah dan cepat • Bisa ditonton dimana saja, dishare dan dapat diputar berulang-ulang • Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu • Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni • Bisa lebih bebas menambahkan animasi dan suara tanpa takut berjalan lambat atau <i>oversize</i>.
KEKURANGAN	<ul style="list-style-type: none"> • Bersifat satu arah dan butuh konsentrasi • Pembutaan lama dengan biaya peralatan yang lumayan mahal
POTENSI	<ul style="list-style-type: none"> • Salah satu media penyampaian cerita yang sudah populer terlebih dahulu di amerika. Beberapa studio komik seperti DC Comic dan Marvel memakai media motion comic pada kebanyakan komiknya dan di Indonesia media ini masih sangat jarang ditemui sehingga berpotensi untuk dikembangkan dan diperkenalkan.
ANCAMAN	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan berkembangnya komik digital dengan segala keleluasaanya menjadikan kualitas komik tidak sepenting jumlah penggemar, like follower atau subscriber

Tabel 2.1 Analisa SWOT motion comic

2. Analisa Platform Komik

	WEBCOMIC	APPCOMIC	VIDEO COMIC
KELEBIHAN	<ul style="list-style-type: none"> • Komik berbasis web tidak membutuhkan penginstalan karena untuk mengaksesnya hanya memerlukan peramban atau browser dan jaringan internet. • komik berbasis web dapat diakses dengan mudah di sistem operasi apapun. Sistem operasi Windows, MacOS, iOS, Android, Linux, atau sistem operasi lainnya • mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti perangkat PC desktop, laptop, smartphone, ataupun tablet • komik berbasis web tidak membutuhkan spesifikasi perangkat terlalu tinggi • biaya pengembangan relative murah dibanding dengan aplikasi • tidak membutuhkan approval 	<ul style="list-style-type: none"> • Komik berbasis app jauh lebih mudah dan proses membuka lebih cepat. • Bisa dibuka walaupun tanpa ada koneksi internet • Membutuhkan 1 domain • Performa relative lebih cepat daripada website • Kualitas keamanan jauh lebih terjamin 	<ul style="list-style-type: none"> • Bisa diakses melalui web ataupun app • Bisa diakses dengan mudah disistem operasi apapun • Mudah diakses melalui berbagai perangkat • Tidak membutuhkan spesifikasi perangkat terlalu tinggi • Proses membuka relative cepat • Tidak membutuhkan domain • Tidak butuh approval • Lebih leluasa dalam pemberian animasi ataupun audio karena tidak akan membebani ukuran atau saat membuka • Bisa dikoleksi dan dishare ke media sosial manapun • Bisa berinteraksi dengan pembaca lainnya • Biaya pengembangan dan pemeliharaan relatif lebih

			<p>murah dibanding aplikasi atau website</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan. • Memberikan kesan mendalam
KEKURANGAN	<ul style="list-style-type: none"> • Komik berbasis web membutuhkan jaringan yang stabil. Tujuannya agar proses menjalankan aplikasi tidak terganggu dan dapat berjalan dengan baik. • Aplikasi web membutuhkan sistem keamanan yang baik. Terutama soal server penyedia aplikasi web. Jangan sampai server down sehingga mengakibatkan aplikasi berbasis web tidak bisa berjalan dengan baik • Membutuhkan 2 domain • Hanya tersedia hanya jika pengguna dalam keadaan online • Performa relative lambat daripada aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Komik berbasis app membutuhkan penginstalan yang nantinya akan membebani performa perangkat. • Tidak semua sistem operasi bisa mengaksesnya • Akses keberbagai perangkat terbatas • Membutuhkan spesifikasi tertentu • Biasanya komik diharuskan mendownloadnya terlebih dahulu • Membutuhkan approval • biaya pengembangan relative mahal dibanding dengan website • pemberian efek animasi dan suara akan membebani aplikasi pada size dan proses membuka 	<ul style="list-style-type: none"> • bersifat satu arah dan butuh konsentrasi

	<ul style="list-style-type: none"> •pemeberian efek animasi dan suara akan membebani pada proses membuka 		
POTENSI	<ul style="list-style-type: none"> •Dengan adanya platform ini komikus menjadi mudah dalam mempublish karya mereka •budaya membaca komik sudah mulai beralih ke media digital yang jauh lebih mudah dan bisa dibaca setiap saat dan dimana saja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan berkembangnya mobile teknologi maka perangkatpun akan semakin terjangkau dan mudah didapatkan sehingga tidak menutup kemungkinan komikus ataupun pembaca akan beralih keplatform aplikasi yang jauh lebih mudah dan cepat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Media atau platform ini masih sangat jarang ditemui dan berpotensi untuk dikembangkan dan diperkenalkan
ANCAMAN	<ul style="list-style-type: none"> •Dengan berkembangnya komik digital dengan segala kelebihannya kualitas komik menjadi tidak sepenting views atau follower •Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, media website akan semakin ditinggalkan dengan media aplikasi dimana secara penggunaan jauh lebih mudah 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan berkembangnya komik digital dengan segala kelebihannya kualitas komik menjadi tidak sepenting views atau follower 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan berkembangnya komik digital dengan segala kelebihannya kualitas komik menjadi tidak sepenting views atau follower

Tabel 2.2 Analisa platform komik

3. Analisa Komparator

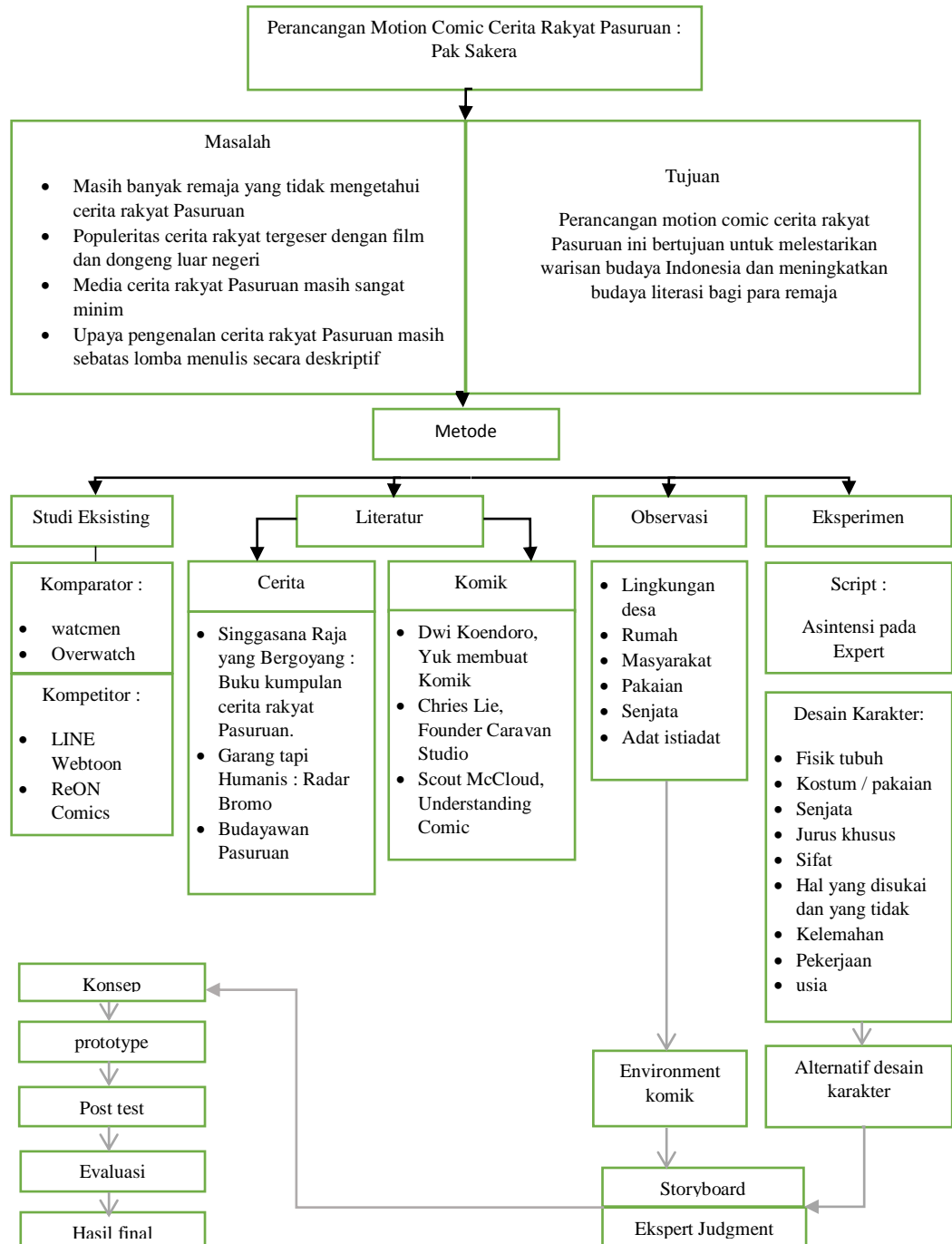
	Webtoon	Re on
Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> • Bisa diakses melalui aplikasi ataupun website • Memiliki berbagai genre 	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kualitas komik yang terjamin

	<ul style="list-style-type: none"> • Salah satu platform pionir komik digital di Indonesia • Konten serial webtoon diperbarui setiap harinya • Komik berwarna • Memiliki interaktifitas seperti animasi ringan dan audio 	<ul style="list-style-type: none"> • Memakai media komik cetak yang menyasar pada segmen khusus • Memiliki tim kurator sendiri sehingga penilaian tidak hanya berdasarkan jumlah viewer. • Kompilasi komik buatan asli komikus Indonesia • Genre beraneka ragam • Lebih nyaman dibuat koleksi atau referensi
Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> • Harus mengikuti webtoon challenge dan mencapai target viewer dan favorit. • kualitas komik tidak begitu tinggi/tidak terlalu terjaga 	<ul style="list-style-type: none"> • komik hitam putih • terbit 5 minggu sekali
Potensi	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan adanya platform ini komikus menjadi mudah dalam mempublish karya mereka • budaya membaca komik sudah mulai beralih ke media digital yang jauh lebih mudah dan bisa dibaca setiap saat dan dimana saja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Berpotensi membangkitkan industry penerbitan • Dengan bertambahnya tahun komik cetak seperti re on akan menjadi barang collectible oleh karena komik yang dicetak memiliki kesan yang berbeda bagi pembaca
Ancaman	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan berkembangnya komik digital dengan segala kelebihannya kualitas komik menjadi tidak sepenting jumlah views atau favorit 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan berkembangnya teknologi akan membuat peluang dalam pembajakan komik cetak

Tabel 2.3 Analisa komparator

BAB III METODOLOGI RISET

3.1 Bagan Riset



Bagan 3.1 Bagan Riset Perancangan

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk penelitian adalah metode kualitatif dan kuantitatif untuk data primer, dimana metode kualitatif digunakan untuk mengambil data lapangan melalui kegiatan observasi, interview budayawan untuk memperoleh detail deskripsi karakter dan perwatakannya, juga dalam menguji hasil eksperimen pada ahli melalui studi eksperimen. Metode kuantitatif digunakan untuk menguji hasil eksperimen dalam bentuk post test pada target segmen. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui analisis artefak.

3.2.1 Data Primer

Data yang diperoleh dengan melakukan penelitian langsung lapangan. Metode pencarian data primer yang digunakan pada perancangan ini sebagai berikut :

A. Observasi

Proses pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan disengaja yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang diselidiki. Dalam hal ini penulis akan melakukan observasi ke tempat kejadian atau setting kejadian cerita, hal ini agar memudahkan dalam pembuatan *environment* cerita yang tepat. Berikut adalah point-point protokol yang penulis pakai dalam mencari data observasi :

Lingkungan	<ul style="list-style-type: none">• Alur jalan• Tanaman tinggi• Tanaman rendah• Kendaraan• Kondisi alam• Benda sekitar lingkungan
Rumah	<ul style="list-style-type: none">• Arsitektural• Material• Tinggi

	<ul style="list-style-type: none"> • Luas rumah • Warna
Senjata	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran • Bahan/Material • Warna • Cara memakai • Cara membawa
Masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Pekerjaan • Pakaian • Kebiasaan • Warna suara • Bentuk wajah • Tinggi • Kesukaan • Adat istiadat • sikap

Tabel 3.1 Protokol observasi

B. Dept Interview

Dept Interview dilakukan untuk memperoleh deskripsi detail, watak dan penokohan setiap karakter pada cerita sehingga nanti mempermudah dalam pembuatan desain karakter dan penulisan script cerita. *Dept interview* dilakukan kepada budayawan Pasuruan yang juga termasuk dalam dewan kesenian Pasuruan.

Narasumber : Ki Bagong Sabdo Sinukarto

Pekerjaan : Dewan Kesenian Pasuruan

Hari/tanggal : 29 Maret 2016

Pukul : 13.30 -15.00

Lokasi : Desa Candiwates Prigen Pasuruan

Berikut adalah detail poin-poin interview untuk memperoleh deskripsi detail, watak atau penokohan pada setiap karakter.

Fisik	<ul style="list-style-type: none"> • Mata • Hidung • Alis • Mulut • Bentuk wajah • Rambut • Badan • Tinggi badan • Warna suara
Kostum	<ul style="list-style-type: none"> • Pakaian • Aksesoris
Apakah memiliki senjata?	
Apakah memiliki jurus khusus?	
Sifat karakter ?	
Hal yang disukai ?	
Kelemahan karakter ?	
Pekerjaan karakter?	
Usia ?	

Tabel 3.2 Protokol dept interview

C. Studi Eksperimen

Studi eksperimen digunakan untuk menyusun konsep awal yang akan diujikan melalui praktisi dan ahli bersangkutan untuk memperoleh saran dan masukan berdasarkan kondisi industri di lapangan.

1. Pembuatan Script Cerita

Dalam pembuatan Script cerita komik Pak Sakera akan dibagi menjadi 4 episode dimana setiap episode terdiri dari 5 babak dan memiliki jumlah panel kurang lebih 150 panel. Sript cerita yang akan diujikan adalah Script cerita untuk episode pertama.

Narasumber : Akhmad Fadly

Pekerjaan : Penulis naskah komik di Webtoon dan Ciayo Comics

Hari/tanggal : 27 Agustus 2017
Pukul : 20.00 – 21.00
Lokasi : Wawancara melalui surel

2. Storyboard

Storyboard meliputi seluruh cerita komik yang disusun berdasarkan draft naskah atau script dan desain karakter yang sudah diujikan. Storyboard diuraikan sebagai berikut:

- Berupa sketsa komik yang belum berwarna dan sebagian sudah berwarna
- Sejumlah 150 panel
- Penempatan dialog sudah ada
- 1 teaser singkat tentang konsep komik berupa *Motion Comic* yang sudah diberi animasi dan audio.

Storyboard akan diujikan kepada praktisi komikus termasuk pengerjaan revisi sesuai yang disarankan.

Narasumber : Is Yuniarto
Pekerjaan : komikus Garudayana
Hari/tanggal : 25 Oktober 2017
Pukul : 13.30 – 14.00
Lokasi : Gedung DBL Jawa Pos Surabaya

3. Post Test

Post test dilakukan dalam bentuk interview secara mendalam pada target segmen yaitu dilakukan pada siswa SMP, SMA dan Mahasiswa, hal ini dilakukan agar mendapatkan impresi visual yang didapat ketika melihat konsep komik yang ditawarkan. Prototype yang diujikan berupa 1 video teaser singkat *Motion Comic* dan keseluruhan draft komik yang sudah diberi warna. Berikut adalah point-point pertanyaan yang digunakan dalam post test :

1. Preferensi visual
2. Bagian yang disukai dan tidak disukai dalam komik
3. Preferensi dari konsep Motion Comic
4. Informasi umum yang ditangkap sebelum dan sesudah melihat komik.

3.2.2 Data Sekunder

Data yang diperoleh dari sumber data eksisting. Berikut adalah metode yang digunakan dalam memperoleh data sekunder :

- **Analisis Artefak**

Analisis artefak adalah metode kualitatif yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis artefak eksisting. Dilakukan dengan tujuan untuk mendapat data sekunder yang berhubungan dengan tokoh karakter sebagai sumber konten dasar untuk perancangan.

Artefak yang diteliti berupa buku Singgasana Raja Bergoyang yang merupakan buku satu-satunya cerita rakyat Pasuruan, cerita kepahlawanan Pak Sakera yang pernah dimuat dalam koran Radar Bromo. Foto dan gambar dokumentasi dari tokoh karakter bersangkutan serta film mengenai Pak Sakera.

3.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data sebagai dasar untuk menyusun konsep dan konten desain, untuk menguji hasil kriteria desain dari studi literatur, dan memperkuat data untuk menjadi solusi dari rumusan masalah yang diangkat. Melalui penelitian ini diperoleh konsep desain dan konten yang matang.

BAB IV

HASIL RISET

4.1 Hasil Penggalan Data

Data yang diperoleh kemudian dianalisa dan diolah hingga menghasilkan konsep desain dan kriteria desain.

4.1.1 Observasi

Hasil observasi penulis beberapa titik lokasi kejadian cerita menurut para ahli, dalam hal ini adalah budayawan Ki Bagong Sabdo Sinukarto, agar mempermudah penulis dalam pembuatan *environment* cerita yang tepat. Berikut beberapa hasil observasi yang sudah dikumpulkan oleh penulis :

1. Lingkungan

A. Desa Tampung

Menurut para budayawan dan masyarakat yang mengetahui, Pak Sakera dulunya tinggal di Desa Tampung yang merupakan salah satu desa di wilayah kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan. Melihat dari letak geografisnya, wilayah yang tergolong masih asri dimana masih banyak ditemui area persawahan, ladang jagung. Disana juga masih banyak ditemui pohon pisang, pohon mangga dan pohon randu. Area perumahan masih tidak terlalu padat, disetiap rumah mempunyai area *pekarangan* atau lahan yang masih cukup luas dimana jarak antar rumah masih cukup renggang. Alur jalan tidak cenderung lurus dan tidak terlalu banyak belokan sedangkan kendaraan yang masih sering terlihat disana adalah sepeda, sepeda motor dan andong.



Gambar 4.1 Suasana Desa Tampung Pasuruan

B. Tempat persembunyian

Salah satu petilasan atau tempat persembunyian Sakera yang masih ada hingga kini adalah Batu Sakera yang ada di Desa Sadan kecamatan Sukorejo, dilokasi tersebut terdapat dua batu besar yang dijadikan tempat persembunyiannya selama menjadi buronan kompeni Belanda. Disekeliling batu tersebut banyak sekali pohon jati dan pohon randu yang tumbuh disekelilingnya, akses menuju kesana juga lumayan sulit harus jalan setapak dan lumayan jauh dari perumahan warga.



Gambar 4.2 Area tempat persembunyian Pak Sakera

C. Pabrik gula Kancil Mas

Dalam cerita, Pak Sakera pernah bekerja dipabrik gula milik kompeni Belanda yang bernama Kancil Mas. Menurut keterangan warga pabrik Kancil Mas ada di sebelah utara Alun-alun Bangil namun sayangnya sekarang sudah digusur dan menjadi komplek ruko dan perumahan.



Gambar 4.3 Foto pabrik Kancil Mas

D. Alun-alun Bangil

Merupakan alun alun yang berada dipusat kota dengan dikeliling area perbelanjaan dan masjid, dimana menurut cerita alun-alun Bangil merupakan tempat eksekusi mati Pak Sakera dan kondisi sekarang ketika memasuki alun-alun akan disambut dengan gapura warna hijau beberapa pohon rindang yang mengelilingi alun-alun dan ditengah ada tanah lapang yang dibuat sebagai area bermain.



Gambar 4.4 Foto Alun-alun Bangil

E. Makam Pak Sakera

Jasad Sakera dimakamkan di desa Bekacak Bangil, tidak jauh dari area alun-alun. Kondisi makamnya sendiri sepi peziarah dan masih banyak orang yang tidak tahu lokasi makam ini. Area

makamnya sendiri terletak didepan area perumahan warga, dimana banyak sekali terlihat pohon jati dan pohon mangga.

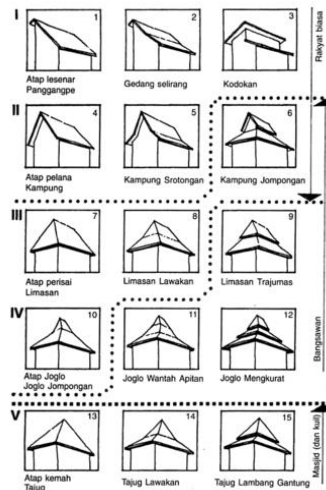


Gambar 4.5 Tempat pemakaman Pak Sakera

2. Rumah

Masih banyak ditemukan desain *Omah limasan* di Desa Tampung. *Omah limasan* sendiri cenderung terbuat bahan kayu. Bentuk atap mengambil stilasi bentukan sebuah gunung. Dalam kehidupan orang jawa, gunung merupakan sesuatu yang tinggi dan disakralkan dan banyak dituangkan dalam simbol-simbol yang berkenaan dengan sesuatu hal mistis.

Material yang dipakai untuk dinding adalah kayu papan atau anyaman bambu, untuk material atap menggunakan genteng tanah liat yang disangga dengan 4 penyangga utama (*soko guru*) dengan memakai kayu jati atau tiang bambu. *Omah limasan* dibagi menjadi beberapa petak ruang, dibagian paling depan ada *tritikan* atau teras yang merupakan bagian rumah terbuka dan menjadi area publik dan sering dipasang *lincak*, kursi ataupun *amben*. Melalui pintu utama ada ruangan utama yang biasanya dipakai untuk menerima tamu secara formal sedikit masuk kedalam akan ada ruang kamar atau disebut *senhlong* dan dibagian belakang adalah dapur atau disebut dengan *pakiwon*.



Gambar 4.6 Macam-macam bentuk atap omah limasan



Gambar 4.7 Foto rumah Limasan

3. Rumah Belanda

Dibeberapa tempat di Pasuruan masih banyak ditemukan keberadaan bangunan Belanda yang merupakan jejak kolonialisme Belanda di masa lampau. Penulis mengobservasi bangunan Belanda di sekitar Pasuruan sebagai acuan dalam membuat desain bangunan Belanda yang akan dipakai pada perancangan komik ini. Jika diperhatikan dengan seksama rumah Belanda memiliki karakter yang khas yang membedakan dari rumah-rumah biasa. Rumah ini memiliki kesan kokoh dengan dinding yang tebal dipadu dengan batuan alam dengan penggunaan warna putih yang dominan dan penggunaan atap melengkung yang menjadi ciri paling nampak dari jauh. Kita juga akan banyak menemukan karya seni yang terpampang didalam ruangan dan furniture yang dipenuhi dengan ornamen.



Gambar 4.8 Bangunan rumah Belanda

4.1.2 Dept Interview

Berikut adalah hasil Dept Interview pada narasumber Ki Bagong Sabdo Sinukarto dalam menentukan deskripsi detail, watak atau penokohan pada setiap karakter perancangan :

a) Pak Sakera

IDENTITAS	NAMA ASLI	Sagiman
	NAMA SEBUTAN	Pak Sakera
	JENIS KELAMIN	Laki-laki
	UMUR	35 Tahun
FISIK	KULIT	coklat langsung
	MATA	lebar
		tajam diujung
		pupil lebar
	HIDUNG	runcing
		nostril kecil
	ALIS	tebal
		runcing diujung
	MULUT	panjang
		Tebal medium
		kumis tebal
	BENTUK WAJAH	diamond/bentuk ketupat
		dagu kecil
		jenggot tipis
	RAMBUT	sedang seleher
		bergelombang

KOSTUM		messy
		hitam
		disisir kebelakang
		tebal bervolume
	BADAN	tinggi 172
		berat badan 65 kg
	WARNA SUARA	berserak
		keras
	JURUS	pencak silat
		kanuragan/ilmu kebal
	PAKAIAN	baju hitam/ Pakaian Pesa'an
		celana hitam selutut
		ikat kepala khas Madura/ Odheng Topughan
		sabuk pangsi
	SENJATA	monteng
	SIFAT	Tegas / garang
		Polos / mudah di tipu
		humanis
	KESUKAAN	tayuban
	KELEMAHAN	darah sapi
	PEKERJAAN	buruh terbang

Tabel 4.1 Tabel deskripsi karakter Pak Sakera

b) Laginten

IDENTITAS	NAMA	Laginten
	JENIS KELAMIN	Perempuan
	UMUR	30 Tahun
FISIK	KULIT	Putih langsung
	MATA	lebar
		Pupil besar
	HIDUNG	bulat kecil
		nostril kecil
	ALIS	tipis
		lengkung
	MULUT	kecil
		Merah muda
		tipis
	BENTUK WAJAH	segitiga
		dagu kecil
	RAMBUT	dikonde
		coklat
		tebal
	BADAN	tinggi 167

		berat badan 40 kg
	WARNA SUARA	nyaring
		tipis
	JURUS	Tidak ada
KOSTUM	PAKAIAN	Kebaya rancongan
		Sarung batik motif lasem
		Pres body
		Warna kontras
		Warna menyala
	SIFAT	pemalu
		Lemah lembut
	PEKERJAAN	Ibu rumah tangga

Tabel 4.2 Tabel deskripsi karakter Laginten

c) Duriat

IDENTITAS	NAMA	Duriat
	JENIS KELAMIN	Laki-laki
	UMUR	37 Tahun
FISIK	KULIT	coklat tua
	MATA	Sipit memanjang
		tajam
	HIDUNG	bulat kecil
		nostril kecil
	ALIS	tipis
		lurus
	MULUT	sedang
		coklat
		tipis
	BENTUK WAJAH	ketupat/diamond
		dagu kecil
	RAMBUT	pendek 2 cm
		hitam kecoklatan
		tebal
KOSTUM	BADAN	tinggi 170
		berat badan 60 kg
	WARNA SUARA	nyaring
		berat
	DIALEG YANG SERING	
	JURUS	pencak silat
	PAKAIAN	hem putih ala belanda
		sabuk pangsi hitam
		batik
		ikat kepala
		celana coklat

	SENJATA	clurit
	SIFAT	Keras/kuat
		serakah
		suka menindas
	PEKERJAAN	mandor

Tabel 4.3 Tabel deskripsi karakter Duriat

d) Carik Rembang

IDENTITAS	NAMA SEBUTAN	Carik Rembang
	NAMA ASLI	-
	JENIS KELAMIN	Laki-laki
	UMUR	50 Tahun
FISIK	KULIT	coklat tua
	MATA	lebar
		tajam
		pupil besar
	HIDUNG	bulat
		nostril lebar
	ALIS	Lurus tebal
	MULUT	panjang
		coklat kehitaman
		tebal
		kumis tebal menurun
	BENTUK WAJAH	persegi
		dagu lebar berbelah
	RAMBUT	panjang sepundak
		bergelombang
		Hitam kecoklatan
		tebal bervolume
	BADAN	tinggi 170
		berat badan 70 kg
	WARNA SUARA	berserak
		keras
	JURUS	pencak silat
KOSTUM	PAKAIAN	jas hitam
		penutup kepala batik
		celana hitam dibalut kain batik
		memakai tongkat
	SIFAT	Licik

		serakah
		penakut
	KESUKAAN	merokok pakai pipa kayu
	PEKERJAAN	carek

Tabel 4.4 Tabel deskripsi karakter Carik Rembang

e) Brodin

IDENTITAS	NAMA	Brodin
	JENIS KELAMIN	Laki-laki
	UMUR	20 Tahun
FISIK	KULIT	coklat sawo
	MATA	lebar
		sayup
		pupil sedang
	HIDUNG	ukecil
		nostril kecil
	ALIS	tipis
		runcing diujung
	MULUT	panjang
		tipis
		Tidak berkumis
	BENTUK WAJAH	hati
		dagu kecil
		Tidak berjenggot
	RAMBUT	panjang seleher
		lurus
		Messy/berantakan
		Biru keabuan
		halus tipis
	BADAN	tinggi 167
		berat badan 58 kg
	WARNA SUARA	halus
		nyaring
	JURUS	tidak ahli beladiri
KOSTUM	PAKAIAN	baju coklat
		sarung kotak-kotak

		celana hitam selutut
		Kaos hitam
		Tidak rapi
	SIFAT	pemalas
		pengganggu
		Suka menggoda wanita
	KESUKAAN	menggoda wanita
		pemalas
		berjudi
	PEKERJAAN	pengangguran

Tabel 4.5 Tabel deskripsi karakter Brodin

f) Markus war

IDENTITAS	NAMA	Markus War
	JENIS KELAMIN	Laki-laki
	UMUR	35 Tahun
FISIK	KULIT	putih
	MATA	sedang
		tajam
		pupil kecil
	HIDUNG	mancung
		nostril lebar
	ALIS	tebal dari awal sampai ujung
	MULUT	panjang
		tebal
		kumis dan jenggot tebal
	BENTUK WAJAH	oval
		dagu lebar
	RAMBUT	pendek
		lurus
		pirang
		messy
	BADAN	tinggi 180
		berat badan 70 kg
	WARNA SUARA	keras
		nyaring
KOSTUM	PAKAIAN	jas putih
		topi demang putih
		celana putih

	SIFAT	penindas
		sewenang-wenang
		keras kepala
		serakah
	PEKERJAAN	pemilik pabrik tebu
	SENJATA	pistol

Tabel 4.6 Tabel deskripsi karakter Markus

4.1.3 Studi Eksperimen

Studi eksperimen dilakukan dengan berdasarkan kriteria desain awal yang kemudian diujikan pada ahli untuk memperoleh masukan sebagai dasar revisi

A. Script Cerita

Berikut merupakan hasil studi eksperimen konten script cerita komik kepada Bapak Akhmad Fadly yang merupakan penulis naskah komik di Webtoon dan Ciayo Comics:

- Jangan sampai tokoh pendukung memiliki karakterisasi lebih kuat.
- Pastahkah karakter mengucapkan seperti seorang penjahat berbicara Bahasa formal saat melakukan tindakan jahat.
- Perhatikan apakah percakapan ini pantas atau perlu diucapkan
- Perhatikan lawan yang diajak berbicara.
- Dari sudut pandang cerita siapa akan dibuat, apakah dari tokoh utama, pihak ke-2 atau ke-3
- Di mana bagusnya adegan akan berawal, dimana pula akan berakhir.
- Apa informasi terpenting yang diperlukan pemirsa dari suatu adegan tertentu.
- Jangan sampai ada adegan yang tidak ada kaitanya dengan cerita kerana akan berpotensi melambatkan cerita dan menimbulkan kebosanan.
- Memancing emosi pemirsa misalnya menimbulkan rasa penasaran dari sebuah konflik.

- Membuat keterkaitan yang menarik antar satu adegan dengan adegan lainnya.
- Jangan sampai ada perulangan adegan.
- Bagaimana caranya agar timbul suatu yang dramatis atau luarbiasa terjadi, bahkan dari “hal-hal yang sepele atau biasa.
- Apakah pemirsa akan tertarik dengan semua rangkaian gambar ini.

B. Storyboard

Berikut adalah hasil studi eksperimen storyboard pada narasumber Bapak Is Yuniarto :

- Saya suka pemilihan warnanya.
- Ada beberapa panel dan transisi antar babak yang masih patah
- Perhatikan panel dialog jangan terlalu banyak kalimat dalam satu dialog sebaiknya dipisah-pisah
- Kurangi gerakan atau panel yang tidak terlalu penting
- Adegan pertarungan mudah ditebak buat tokoh utama seolah terpojok sehingga bisa memainkan emosi pembaca.
- Tonjolkan cerita yang terlihat menarik seperti nama senjata yang dipakai oleh Pak Sakera yang tidak banyak orang tahu sehingga pembaca dapat wawasan baru.
- Tempo disetiap panel harus diperhatikan, kapan harus cepat dan kapan harus lambat.
- Tanya target segmen apakah suka konsep Motion Comic tanpa ada voice over.

4.1.4 Post Test

Berikut dalah hasil post test yang dilakukan oleh penulis pada beberapa siswa SMA dan komunitas komik Surabaya

- Prefensi visual

Hampir semua suka dengan visual yang tampilkan terutama dengan tone warna yang dipakai. Sebageian besasr juga tidak ada yang

mengeluh pada ukuran fontnya semua masih terlihat jelas hanya dibagian panel-panel tertentu berjalan terlalu cepat.

- Bagian yang disukai

Sebagian besar menyukai bagian saat pertarungan antara Pak Sakera dengan Duriat

- Cerita

Hampir semua memahami alur cerita hanya saja dibagian transisi babak 2 ke babak 3 sebagian besar masih salah menangkap cerita sehingga butuh beberapa panel gambar lagi untuk mempertegas cerita.

- Informasi umum yang ditangkap

Beberapa informasi yang ditangkap sebelum dan sesudah melihat semua isi cerita komik bahwa sebagian besar baru mengetahui bahwa Pak Sakera bernama asli Sagiman dan merupakan tokoh yang berasal dari Pasuruan yang beretnis Madura, senjata yang dipakai oleh Pak Sakera juga masih banyak yang baru tahu setelah melihat komik.

- Preferensi konsep *motion comic*

Pembaca mengaku suka dengan konsep motion comic ini, membaca komik jadi lebih dramatis selama ini kalau membaca di LINE Webtoon efek gerakan dan suara hanya ada beberapa judul komik saja dan hanya ada di 1-2 panel saja.



Gambar 4.9 Proses post test

4.1.5 Analisis Artefak

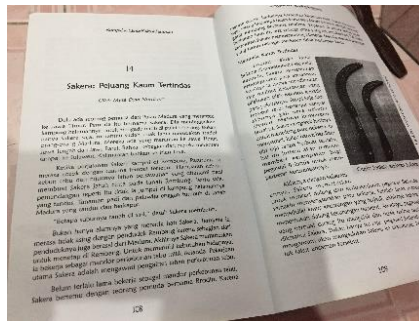
Analisis artefak mempelajari media yang sudah ada berkaitan dengan tokoh cerita, dalam perancangan ini yaitu Pak Sakera. Sebagai dasar untuk menentukan konten.

A. Analisis Buku “Singgasana Raja yang Bergoyang : Kumpulan Cerita Rakyat Pasuruan”

Buku ini merupakan buku kumpulan cerita rakyat Pasuruan satu-satunya yang terbit tahun 2007. Dalam satu buku ini terdapat 15 judul kompilasi cerita rakyat Pasuruan hasil perlombaan menulis cerita rakyat Pasuruan dengan total halaman berjumlah 119 halaman dan sekarang sudah tidak dicetak lagi. Orang-orang hanya bisa menemukannya di perpustakaan kota.

Konten cerita Pak Sakera pada buku ini terdapat beberapa perbedaan dengan yang disampaikan oleh Bapak Ki Bagong Sabdo Sinukarto. Berikut adalah analisis cerita Pak Sakera dalam buku kumpulan cerita rakyat Pasuruan :

- Hanya memakai nama Sakera berbeda dengan yang dikatakan oleh Bapak Ki Sabdo Sinukarto yang mengatakan Sakera bernama asli Sagiman.
- Sama sekali tidak menceritakan anaknya yang menjadi penyebab Sagiman dipanggil dengan sebutan Pak Sakera
- Nama istri Pak Sakera yang berbeda dalam buku ini istri sakera bernama Marlena sedangkan menurut Ki Bagong Sabdo Sinukarto istrinya bernama Laginten
- Senjata yang dipakai adalah clurit sedangkan menurut Ki Bagong Sabdo Sinukarto senjata yang dipakai oleh Pak Sakera adalah Monteng
- Menggunakan Bahasa formal
- Tidak ada elemen gambar lain kecuali foto senjata clurit
- Isi konten cerita singkat dan tidak mendetail.



Gambar 4.10 Cerita Pak Sakera dalam buku cerita

B. Analisis Cerita Pak Sakera dalam Koran Radar Bromo

Konten cerita rakyat Pak Sakera pernah dimuat dalam koran Radar Bromo dengan narasumber Ki Bagong Sabdo Sinukarto. Konten cerita Pak Sakera dalam koran tersebut terdapat beberapa perbedaan dengan buku cerita rakyat Pasuruan yang sudah ada. Cerita Pak Sakera dalam koran Radar Bromo jauh lebih lengkap dan komprehensif. Berikut analisis dari segi cerita dan aspek visual :

- Menceritakan kisah tokoh secara lebih detail daripada dalam buku
- Bahasa yang digunakan adalah Bahasa cerita, formal dan sopan
- Dalam cerita mengandung falsafah dan sifat tokoh lebih terlihat
- Terdapat foto dokumentasi Bapak Ki Bagong Sabdo Sinukarto membawa senjata monteng yang menurut beliau itu adalah senjata yang dibawa oleh Pak Sakera.



Gambar 4.11 Cerita Pak Sakera dalam koran Radar Bromo

C. Senjata

Bagi masyarakat yang beretnis Madura, clurit tidak dipisahkan dari budaya dan tradisi meraka hingga saat ini. Senjata tradisional ini memiliki bilahnya berbentuk melengkung bentuk bilah inilah yang menjadi ciri khasnya. Celurit menjadi senjata khas etnis Madura yang biasa digunakan sebagai senjata carok. Senjata clurit sendiri memiliki beberapa jenis bentuk mulai dari clurit kembang turi, wulu pitik, sabit, caluk dan monteng Walaupun demikian pada dasarnya fungsi utama senjata ini merupakan salah satu dari alat pertanian. Dan menurut budayawan Ki Bagong, senjata yang sering dibawa oleh Pak Sakera adalah senjata berjenis Monteng.



Gambar 4.12 Berbagai senjata khas etnis Madura

D. Dokumentasi tokoh pemeran cerita Pak Sakera

Berikut adalah beberapa dokumentasi tokoh pemeran dalam cerita rakyat Pak Sakera dalam film atau Ludruk :



Gambar 4.13 Sudjiwo Tedjo dan WD Mochtar saat berperan Pak Sakera



Gambar 4.14 Minati Atmanegara dan Alan Nuari

E. Stereotype Masyarakat Etnis Madura

Masyarakat desa Tampung mayoritas beretnis Madura yang sebagian besar seorang petani dan pedagang. Kalau dilihat dari stereotype orang Madura, cenderung berintonasi keras saat bicara, sensitive atau mudah tersinggung, kuat, cara berpakaian ala kadarnya atau sederhana namun loyalitas sangat tinggi, pekerja keras dan solidaritas sangat kuat.

F. Pakaian pria

Pakaian adat Madura dan pakaian yang dipakai oleh Pak Sakera menurut berbagai sumber adalah baju pesa'an. Baju pesaán adalah baju sederhana yang dikenakan oleh orang-orang suku Madura di masa silam, baik untuk melaut, berladang maupun untuk menghadiri upacara adat. Penggunaanya pun tidak terbatas, baik untuk usia, jenis kelamin maupun status sosial. Tampilan baju pesaán ini adalah baju hitam yang serba longgar dengan dalaman berupa kaos belang merah putih atau merah hitam, baju ini dikenakan bersama celana hitam. Penggunaanya dilengkapi pula dengan Odheng atau penutup kepala sederhana dari balutan kain, sarung kotak-kotak dan sabuk katemang, tropa atau alas kaki



Gambar 4.15 Pakian Pesa'an

Odheng Madura sendiri dibagi menjadi 2 jenis yakni Odheng Tapoghan dan Odheng Santapan :

- Odheng Santapan

Ikat kepala yang berbentuk segitiga dengan kepala tertutup, berwarna merah sogi dan bermotif telaga biru atau storjoan.



Gambar 4.16 Odheng Santapan

- Odheng Tapoghan

Bentukan hampir sama dengan Odheng Santapan namun dibagian kepala tidak tertutup.



Gambar 4.17 Odheng Tapoghan

G. Pakaian wanita

Pakaian adat Madura untuk perempuan memiliki desain dan motif yang sederhana. Nama pakaian untuk perempuannya adalah kebaya tanpa kutu dan kebaya rancongan. Kebaya sebagai atasan akan dipadukan dengan sarung batik dengan motif tertentu sebagai bawahan. Motif sarung yang biasa digunakan misalnya motif tabiruan, storjan atau lasem.



Gambar 4.18 Pakaian adat wanita Madura

4.2 Formulasi Hasil Analisis Penelitian

Formulasi hasil analisis penelitian menggunakan metode *affinity diagram* hingga memperoleh kata kunci yang diolah menjadi *big idea* konsep desain.

4.2.1 Affinity Diagram



Tabel 4.7 Affinity Diagram

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB V

KONSEP DESAIN

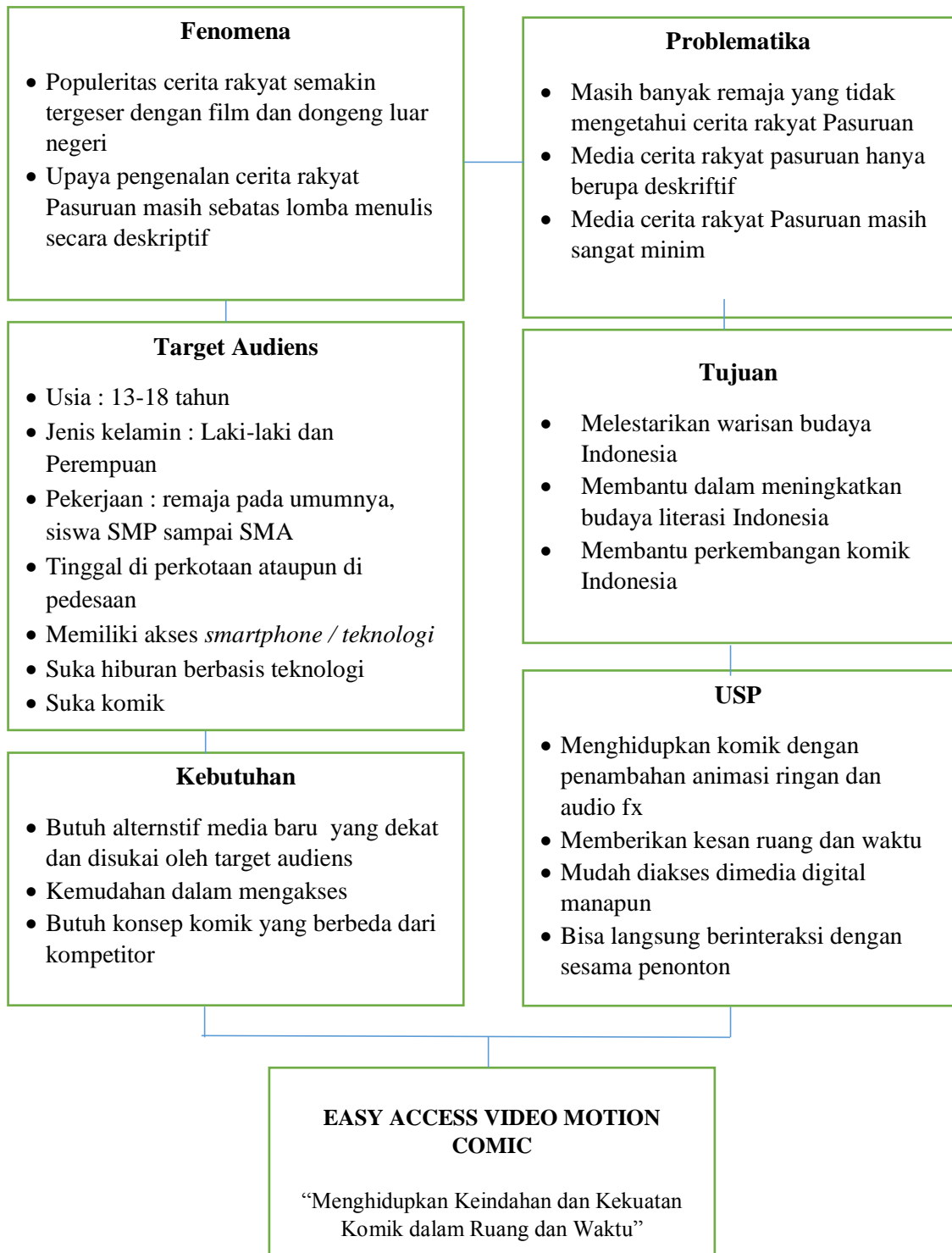
5.1 Deskripsi Perancangan

Perancangan *motion comic* ini adalah salah satu upaya dalam melestarikan cerita rakyat Pasuruan yang merupakan kekayaan budaya dan tradisi Indonesia yang banyak memuat kearifan lokal dan penting untuk diserap sebagai pengetahuan untuk generasi muda Indonesia. Cerita rakyat yang diangkat dalam perancangan ini adalah cerita perjuangan Pak Sakera dalam melawan penindasan Kolonial Belanda. Konsep visual dan kriteria desain untuk merancang ditentukan berdasarkan hasil analisis dan metode penelitian yang dilakukan sebelumnya. Data yang diperoleh dari analisis komparator, kompetitor, analisis media, literature, interview budayawan dan observasi keberbagai tempat peninggalan dalam menentukan konten dan konsep komik. Studi eksperimen kepada praktisi komik dilakukan untuk menguji naskah cerita dan prototype yang dibuat berdasarkan kriteria desain yang sebelumnya diperoleh dari studi eksisting. Dari semua data yang diperoleh kemudian diterapkan sebagai dasar konsep, konten dan kriteria desain final.

5.2 Segmentasi Target Audiens

- Usia : 13-18 tahun
- Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Pekerjaan : remaja pada umumnya, siswa SMP sampai SMA
- Tinggal di perkotaan ataupun di pedesaan
- Memiliki akses *smartphone* / *teknologi*
- Suka hiburan berbasis teknologi
- Suka komik

5.3 Konsep Desain



Bagan 5.1 Bagan Konsep Desain

5.3.1 Big Idea

Konsep desain yang digunakan ditentukan melalui hasil analisis data-data yang diperoleh dari studi eksisting, interview, analisis kompetitor-komparator, literature, observasi dan studi eksperimen. Dari hasil analisis tersebut meliputi didalamnya analisis masalah dan kebutuhan pengguna, dapat ditarik ide besar yang menjadi dasar konsep perancangan ini.

Konsep desain perancangan ini dapat dirumuskan melalui “Easy Access Innovative Media Motion Comic” melalui konsep ini akan diuraikan bahwa penulis ingin menyampaikan cerita rakyat melalui media yang mudah didapat dan diakses dimanapun tempatnya dan dengan menggunakan media penyampaian komik yang terbukti bahwa komik merupakan media yang sangat disukai anak muda Indonesia sehingga diharapkan akan dapat meningkatkan minat anak muda untuk lebih mengenal cerita rakyat Pasuruan. Kemudian untuk memperlihatkan komik ini mempunyai kelebihan dari komik kompetitor maka dibutuhkan komik yang tidak biasa yang tidak dimiliki oleh kompetitor maka dari hasil analisis maka ditentukan penulis akan memakai konsep komik berupa *motion comic* yakni komik yang terdapat unsur audio dan animasi ringan didalamnya dan dikemas dalam bentuk video sehingga akan memberikan kesan ruang dan waktu. Konsep komik seperti ini masih sangat jarang ditemui di Indonesia sehingga mempunyai potensi untuk dikembangkan dan diperkenalkan. Hal yang akan ditawarkan pada konsep ini adalah menghidupkan keindahan dan kekuatan komik dalam ruang dan waktu, sehingga akan memberikan pengalaman berbeda dari membaca komik biasa.

5.3.2 Output Perancangan

Hasil luaran dari perancangan ini adalah komik digital dengan penambahan unsur audio dan animasi ringan yang dikemas dalam bentuk video berukuran 16:9 dengan aspek rasio 1280 x 720. Komik ini akan membahas tentang cerita rakyat Pasuruan dengan mengambil judul cerita Pak Sakera. Pada pembuatannya cerita Pak Sakera akan dibagi menjadi 4 seri

dan yang akan diceritakan pada perancangan kali ini akan mengambil seri 1 tentang awal perjuangan Pak Sakera dalam melawan penindasan Kolonial Belanda.

5.3.3 Konsep Media

Konsep media yang digunakan dalam perancangan *motion comic* cerita rakyat Pasuruan ini adalah :

- Elemen Panel

Berbeda pada panel komik statis, pada *motion comic* panel tidak sebatas gambar dengan pemilihan komposisi dan angle yang tepat. Melainkan lebih memainkan unsur *camera movement* seperti panning, zoom in, zoom out dll, sehingga akan membuat cerita atau emosi jadi lebih hidup. Selaian itu panel pada *motion comic* akan muncul secara bergantian dengan transisi yang menyesuaikan dari kejadian atau emosi pada cerita.

- Elemen Ilustrasi

Saat membaca komik, pembaca harus secara mental menambahkan gerakan dan suara dari karakter yang digambar di halaman namun berbeda pada *motion comic* ilustrasi akan diberikan animasi atau gerakan ringan didalamnya sehingga pembaca akan mendapatkan nuansa membaca komik yang lebih hidup.

- Elemen Balon Kata

Saat membaca komik, pembaca akan melihat semua elemen visual secara bersamaan namun pada *motion comic* pembaca akan melihat semua elemen visual secara bergantian. Sebelum audiens membaca balon kata terlebih dahulu akan menikmati dan memahami terlebih dahulu visual, *camera movement* dan audio yang ada sehingga pembaca akan mempersepsikan dahulu cerita yang tertampil.

- Elemen Line FX

Line fx atau garis gerak digunakan untuk menunjukkan gerakan dan kecepatan. Pada motion comic line fx tidak hanya diam melainkan diberi unsur gerakan agar membuat gerakan menjadi lebih hidup.

- Elemen Audio

Sound fx merupakan suatu unsur yang tidak bisa ditemukan pada komik statis. Pada motion comic pembaca akan membaca komik dengan sound efek didalamnya, hal ini akan membuat jalan cerita atau mood cerita menjadi semakin terbentuk. Pada perancangan motion comic ini audio akan dibatasi. Suara voice over tidak ada dan hanya akan ada balon kata. Suara yang ada akan menjelaskan perasaan karakter atau ambients lingkungan.

5.4 Kriteria Desain

5.4.1 Naratif

Unsur naratif merupakan materi atau bahan olahan. Unsur ini sangat berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap cerita memiliki elemen pembentuk cerita berupa tokoh, konflik, lokasi, waktu, dll. Kesemuanya akan berkesinambungan dalam menjalin peristiwa atau kejadian dan dilatarbelakangi oleh hukum kausalitas (logika sebab-akibat). Berikut adalah penjabaran dari unsur naratif pada cerita perancangan *motion comic* ini :

A. Grand Episode

Penulisan naskah cerita Pak Sakera akan dibagi menjadi 4 episode yang masing-masing episode terdiri dari 5 babak dan kurang lebih berisi 150 panel pada setiap episodenya.

1. Premis cerita disetiap episode

	Episode 1	Episode 2	Episode 3	Episode 4
Premis	Kisah awal mula Sagiman dipanggil dengan sebutan Pak Sakera dan awal mula perjuangan dalam melawan penindasan kolonial Belanda beserta antek-anteknya	Pengangkatan Pak Sakera menjadi mandor baru dan rencana licik Markus dan Carik Rembang.	Aksi brodin membuat kekacauan di desa dan perlawanan Pak Sakera pada Carik Rembang dan Markus	Pak Sakera menjadi buronan Pemerintah kolonial Belanda, dikhianati teman seperguruan dan akhir kisah perjuangan Pak Sakera.

Tabel 5.1 Tabel premis setiap episode

2. Plot cerita disetiap episode

No.	Episode 1	Episode 2	Episode 3	Episode 4
Act 1	Eksekusi mati	Penyergapan dan penahanan pak sakera	Aksi brodin membuat kekacauan dikampung	Buronan pemerintah kolonial Belanda
Act 2	Harapan dan nama pak Sakera sebernarnya	Pengangkatan Pak sakera menjadi mandor baru	Tasmija menyusup kepenjara dan membebaskan pak sakera	Tentara belanda tak mampu mengalahkan pak sakera
Act 3	Bentrok dengan mandor Duriat	Pak sakera menggagalkan upaya carik rembang mengambil lahan penduduk	Pak sakera melawan brodin	Ayik dan bakri membongkar kelemahan Pak sakera
Act 4	Akhir pertarungan	Surat tuduhan kejahatan palsu	Kematian anak pak sakera	Dijebak dan ditangkap

Act 5	Rencana penyeragaman Pak Sakera	Pak sakera kembali dipenjara	Pak sakera memburu markus	Diseret ke alun alun bangil dan dieksekusi mati
-------	---------------------------------	------------------------------	---------------------------	---

Tabel 5.2 Tabel plot cerita setiap episode

3. Sequence

Sequence akan menjelaskan setiap kejadian cerita pada setiap babak sehingga akan terjalin sebuah cerita yang saling berhubungan satu sama lain.

• Sequence Episode 1

Act 1	Act 2	Act 3	Act 4	Act 5
<ul style="list-style-type: none"> • Terlihat suasana alun-alun Bangi mendung. • Kerumunan warga berdatangan • Menir dan para tentaranya membawa Pak Sakera ke pangkuan eksekusi • Ancaman Pak Sakera pada para penjajah • Proses eksekusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pak Sakera terbangun dari mimpi buruk • Laginten datang dengan membawakan segelas teh. • Pak Sakera menyakan kabar kandungan Laginten • Diskusi pemberian nama anak mereka • Harapan dan mimpi dari sebuah nama yang akan diberi 	<ul style="list-style-type: none"> • Suasana desa dan kebun tebu • Markus war meminta Carik Rembang memperluas lahan tebu miliknya • Mandor Duriat menindas buruh • Pak Sakera mendatangi Duriat • Terjadi bentrok antara Pak Sakera dan Duriat 	<ul style="list-style-type: none"> • Duriat kalah telak dalam perkelahian • Pak Sakera memberi kesempatan Duriat untuk berhenti menindas • Duriat menolak dan menyerang dari belakang • Pak Sakera mengeluarkan ajian kebalnya • Dengan sekejap Pak Sakera mengalahkan Duriat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kabar perkelahian Pak Sakera dan Duriat didengar oleh tentara Belanda • Pak Sakera menjadi buronan Markus • Brodin punya rencana jahat saat Pak Sakera sudah ditangkap • Perintah penyeragaman Pak Sakera oleh Markus

Tabel 5.3 Tabel sequence episode 1

• Sequence Episode 2

Act 1	Act 2	Act 3	Act 4	Act 5
<ul style="list-style-type: none"> • pasukan tentara datang 	<ul style="list-style-type: none"> • markus mengutarakan maksud 	<ul style="list-style-type: none"> • carik rembang memaksa 	<ul style="list-style-type: none"> • Carik rembang mengad 	<ul style="list-style-type: none"> • Pak sakera melawa

kerumah sakera • mengepung dan mendobrak rumah sakera, tentara mengacungkan senjata pada pak sakera • pak sakera melindungi istri dan anaknya	dan rencananya • markus menawari pak sakera menjadi mandor tebu barunya • pak sakera terpaksa menerima karena markus mengancam istri dan anaknya	mengambil dan membeli tanah dengan paksa • terjadi cekcok antar pemilik lahan dan carik rembang • menindas pemilik lahan	uh ulah pak sakera • Markus memiliki rencana licik • Membuat surat tuduhan kejahatan palsu	n para tentara • Istri ditawan dan pak sakera pun menyerah • Pak sakera dipenjarakan
• pak sakera pasrah menyerahkan diri • pak sakera dibawa ke depan markus	• pak sakera menjadi mandor tebu baru • carik mulai membuat ulah pada penduduk	• pak sakera melihat kejadian • pak sakera melawan dan menggagalkan upaya carik rembang	• Pak sakera dikepung tentara belanda	

Tabel 5.4 Tabel sequence episode 2

• Sequence Episode 3

Act 1	Act 2	Act 3	Act 4	Act 5
• Brodin dan kawan kawannya membuat onar dikampung • Mencuri membegal dan memperkosa • Markus dan carik leluasa menindas buruh	• Tasmija berinisiatif membebaskan pak sakera dari penjara • Tasmija menyelip kepenjara • Tasmija menceritakan kejadian dikampung • Tasmija dan pak sakera kabur dari penjara	• Pak sakera mendatangi brodin • Cekcok antara pak sakera dan brodin • Terjadi pertarungan antara pak sakera dan brodin • Brodin kalah	• Pak sakera pulang kerumah • Mendapati anaknya meninggal dunia • Pak sakera naik pitam • membunuh markus dan carik rembang	• kematian markus dan carik rembang • kematian markus terdengar pemerintahan colonial belanda • pak sakera menjadi buronan.

Tabel 5.5 Tabel sequence episode 3

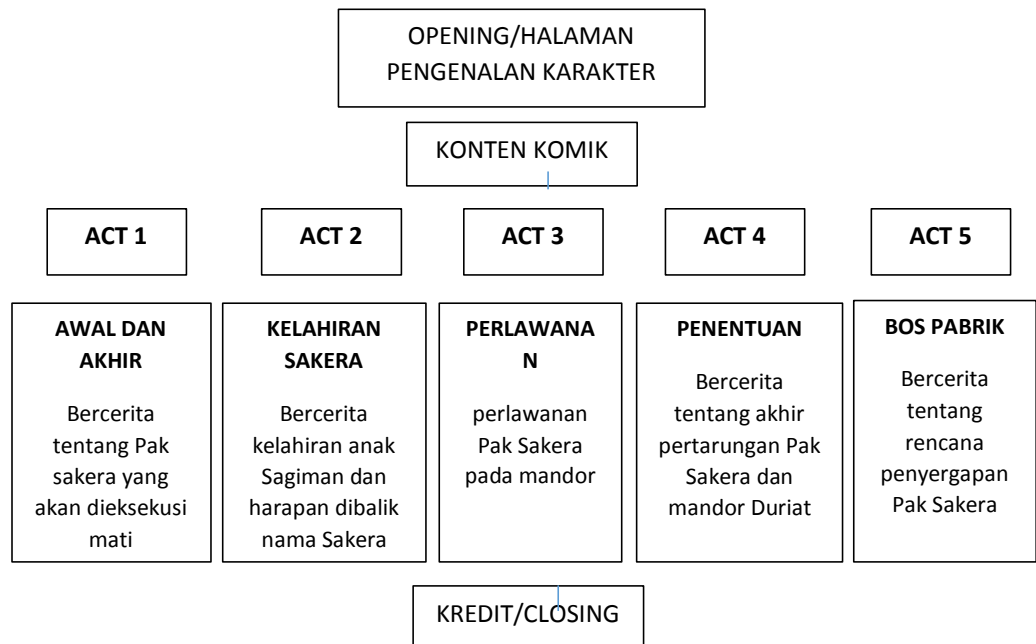
- Sequence Episode 4

Act 1	Act 2	Act 3	Act 4	Act 5
<ul style="list-style-type: none"> • Terjadi kejar mengejar antara pak sakera dan tentara belanda • Pak sakera dikeroyok tentara belanda • Pak sakera mengalahkan semua tentara belanda 	<ul style="list-style-type: none"> • Pertarungan antara pak sakera dan pembunuh bayaran • Pak sakera berhasil menghabisi semua pembunuh bayaran • Pak sakera mencari tempat bersembunyian 	<ul style="list-style-type: none"> • Menir mendatangi Ayik dan bakri • Ayik dan bakri mengkhianati pak sakera dan mengungkapkan kelemahan pak sakera • Para menir mengatur rencana pengebakan pak sakera 	<ul style="list-style-type: none"> • menir membuat pesta tayuban dan memancing pak sakera keluar dari persembunyian • Ketika lengah pak sakera didorong di kubangan darah sapi yang sudah disiapkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pak sakera diseret menuju alun-alun bangil • Penduduk berdatangan kedalaman alun-alun bangil • Pak sakera dieksekusi mati atas tuduhan korupsi dan melawan pemerintah kolonial belanda.
<ul style="list-style-type: none"> • Menir semakin geram • Manir mengirim pemburu dan menyewa pembunuh bayaran 			<ul style="list-style-type: none"> • Pak sakera kehilangan kekuatan dan diserang para tentara belanda • Pak sakera tak berdaya dan akhirnya tertangkap 	

Tabel 5.6 Tabel sequence episode 4

B. STRUKTUR KOMIK

Struktur *motion comic* ini terbagi menjadi 4 bagian yaitu thumbnail atau halaman depan, halaman pengenalan karakter komik, konten komik dan kredit. Berikut merupakan bagan struktur komik :



Bagan 5.2 Bagan stuktur komik

No	Pokok Materi	Durasi
1	Opening	37 s
2	Menceritakan kisah Pak Sakera yang tertangkap dan akan dieksekusi mati	83 s
3	Mengisahkan kelahiran anak Sagiman dan asal usul pemanggilan Pak Sakera	166 s
4	Perlawanan Pak Sakera dalam melawan penindasan Duriat	157 s
5	Akhir pertarungan Pak Sakera dan Duriat	69 s
6	Rencana penyergapan Pak Sakera oleh Markus	71 s
7	Closing/Credit	22 s
Total Durasi		605 s

Tabel 5.7 Tabel treatment komik

5.4.2 Cinematik

Unsur cinematik merupakan aspek-aspek pembentuk dalam perancangan motion comic ini.

A. Mise en Scene

1. Setting

Setting tempat atau desain *environment* didapatkan dari hasil obesrvasi penulis beberapa lokasi kejadian sehingga menjadi acuan dalam membuat desain environment pada komik.

a) Rumah Limasan

- Referensi



Gambar 5.1 Referensi rumah Limasan

- Keterangan

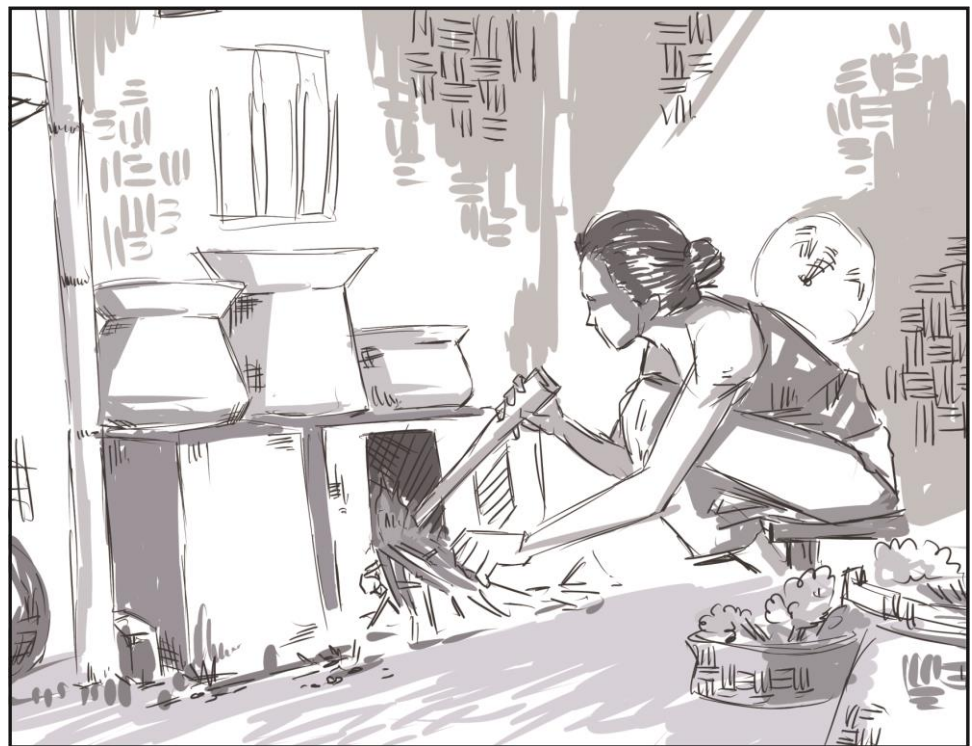
Aspek	Keterangan
Atap	<ul style="list-style-type: none">• Bentuk atap berbentuk limas mengambil stilasi bentukan gunung.• Berbahan tanah liat (<i>genteng</i>)
Dinding	<ul style="list-style-type: none">• Anyaman bambu (<i>gedhek</i>)• Penyangga kayu jati atau bambu• Terdapat 4 penyangga utama (<i>soko guru</i>)
Ruang	<ul style="list-style-type: none">• Dibagi menjadi 4 bagian <i>Tritikan</i> (teras) dan dipasang <i>lincak/amben</i>(kursi), ruang tamu, <i>Senthong</i> (kamar) dan <i>pakiwon</i> (dapur)
luas	<ul style="list-style-type: none">• 8 x 6 m

Tabel 5.8 Tabel keterangan rumah limasan

- Hasil



Gambar 5.2 Desain rumah Limasan



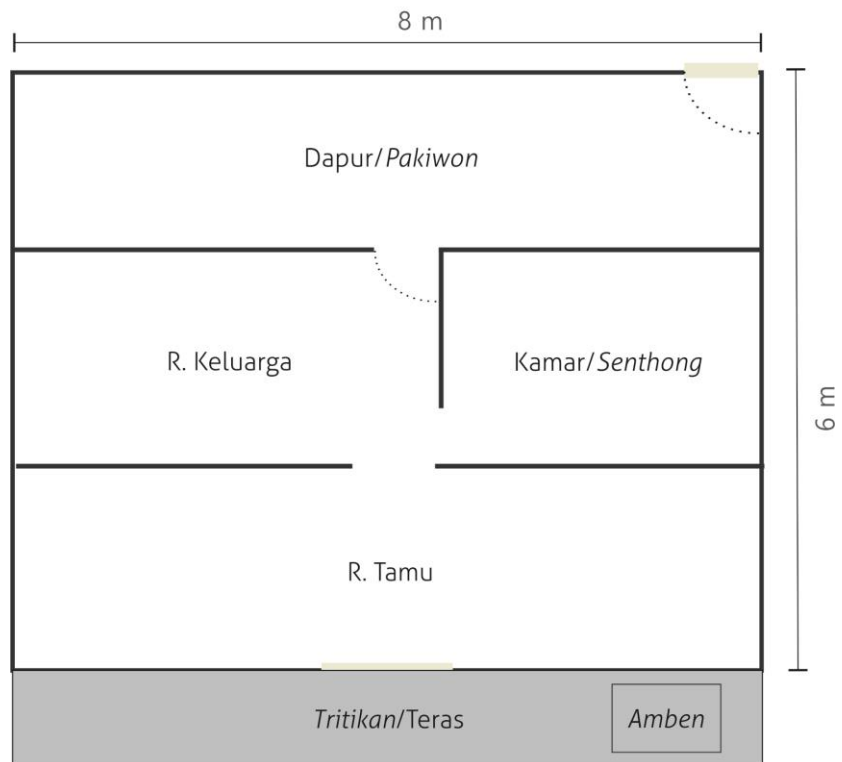
Gambar 5.3 Desain dapur rumah Limasan

Bahan :

Tiang : kayu jati/tiang bambu

Dinding : anyaman bambu

Atap : sirap tanah liat



Gambar 5.4 Denah rumah Limasan

b) Rumah Belanda

- Referensi



Gambar 5.5 Referensi rumah Belanda

- Keterangan

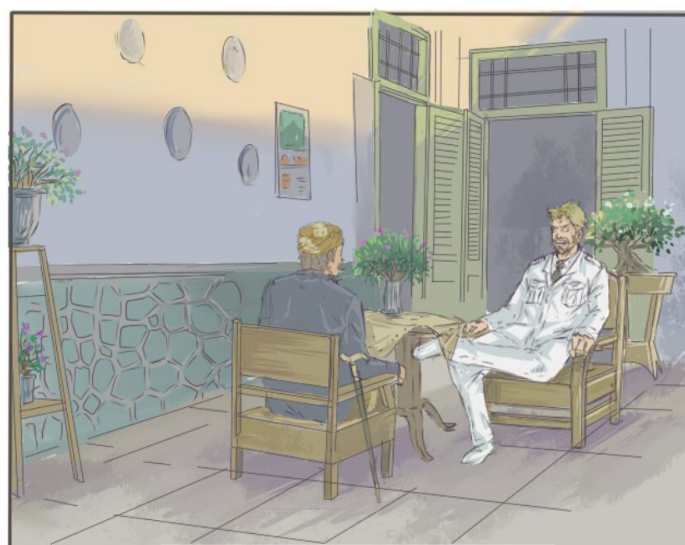
Aspek	Keterangan
Atap	<ul style="list-style-type: none"> • Melengkung
Dinding	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki dinding kokoh dan tebal dipadukan dengan batuan alam • Dominan warna putih
Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Banyak ditemui karya seni yang terpampang dalam ruangan • Furniture penuh ornamen

Tabel 5.9 Tabel keterangan rumah Belanda

- Hasil



Gambar 5.6 Desain rumah Belanda



Gambar 5.7 Desain interior rumah Belanda

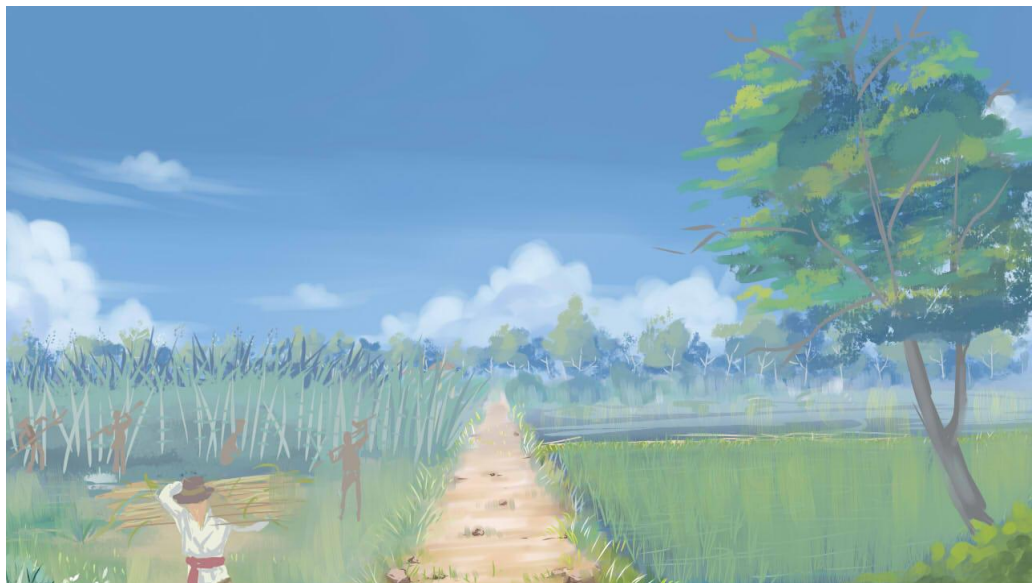
c) **Ladang Tebu**

- Referensi



Gambar 5.8 Referensi Ladang tebu

- Hasil



Gambar 5.9 Desain lading tebu

d) Alun – alun Bangil

- Referensi



Gambar 5.10 Referensi Alun-alun Bangil

- Hasil



Gambar 5.11 Desain Alun-alun Bangil

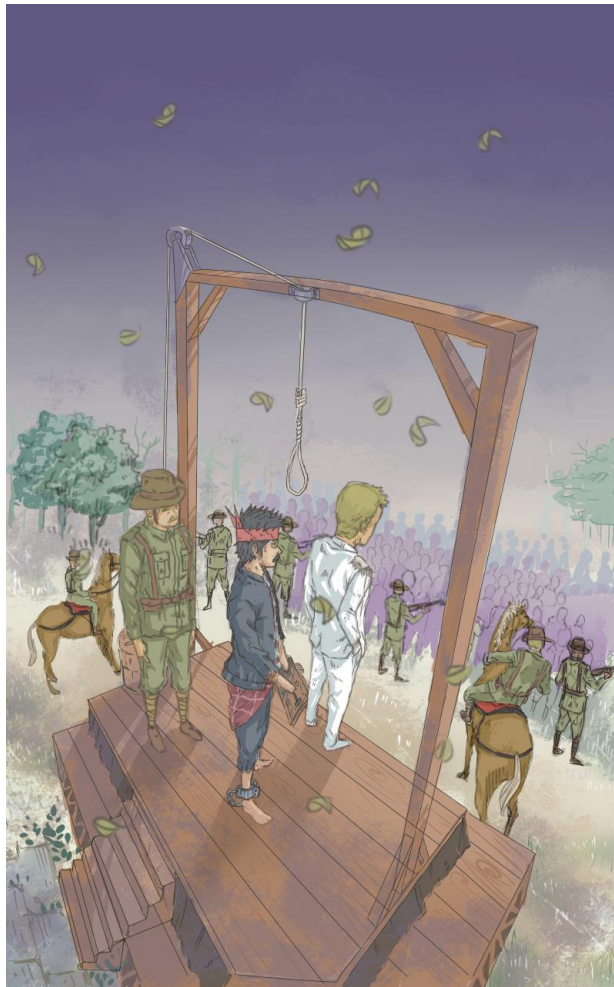
e) Panggung Eksekusi

- Referensi



Gambar 5.12 Referensi panggung eksekusi

- Hasil



Gambar 5.13 Desain panggung eksekusi




Gambar 5.14 Desain panggung eksekusi tampak depan

2. Desain Karakter

a) Pak Sakera

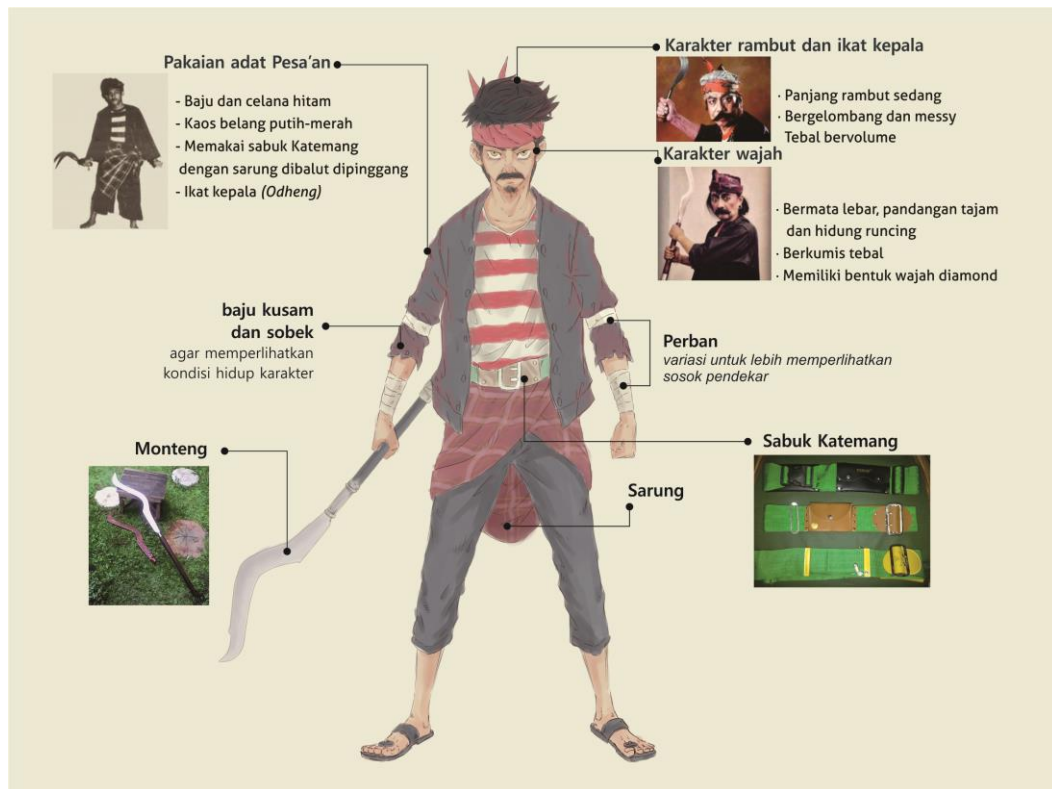
Pak Sakera adalah sosok karakter yang tegas kuat dan berwajah sangar namun dia juga punya sisi humanis dan juga punya sisi sifat yang polos dan mudah ditipu. Nama Pak Sakera adalah sebuah julukan yang bermaksud bapaknya Sakera nama aslinya sendiri adalah Sagiman. Sosok Pak Sakera digambar dengan memakai baju khas Madura yakni baju pesa'an dengan memakai odheng dan membawa senjata monteng.

- Referensi

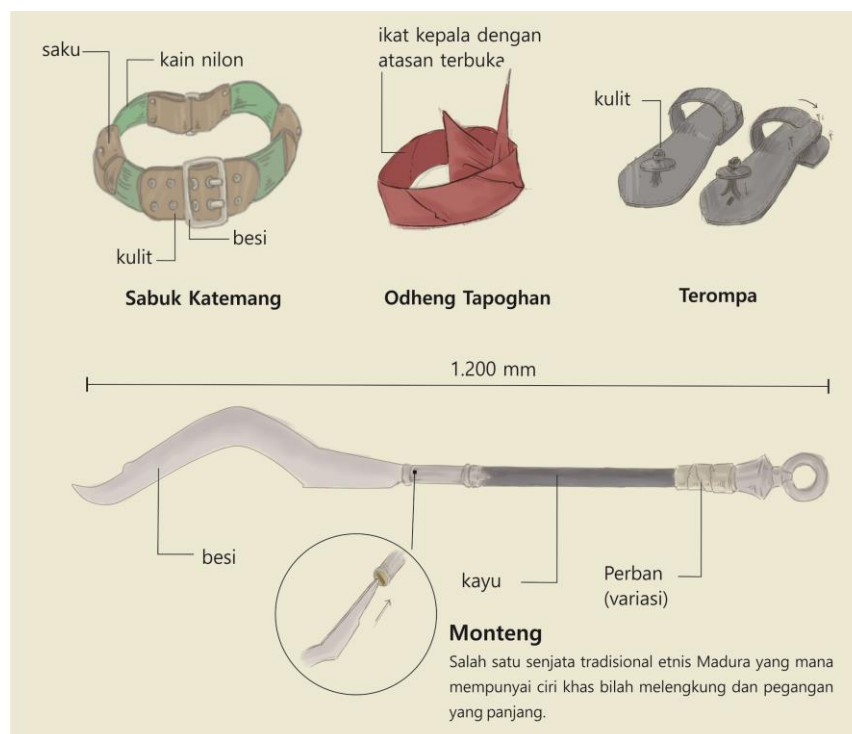
No	Keterangan	Gambar
1	Mengambil referensi karakter wajah tokoh Sudjiwo Tedjo : <ul style="list-style-type: none"> • Bermata lebar, pandangan tajam dan hidung runcing • Berkumis tebal • Memiliki bentuk wajah diamond • Membawa senjata Monteng 	
2	Mengambil referensi tokoh WD. Mochtar : <ul style="list-style-type: none"> • Panjang rambut sedang • Bergelombang dan messy • Tebal bervolume 	
3	Baju Pesa'an adalah pakaian etnik Madura : <ul style="list-style-type: none"> • Baju dan celana hitam • Kaos belang putih-merah • Memakai sabuk Katemang dengan sarung dibalut dipinggang • Ikat kepala (Odheng) 	
4	Senjata Monteng <ul style="list-style-type: none"> • senjata khas etnik Madura dengan bilah melengkung dan gagang yang panjang • Bahan besi dan memakai gagang kayu • Panjang senjata sekitar 1200 mm 	

Tabel 5.10 Tabel referensi karakter Pak Sakera

- Visualisasi



Gambar 5.15 Desain karakter Pak Sakera



Gambar 5.16 Desain senjata dan aksesoris



Gambar 5.17 Desain ekspresi dan detail karakter Pak Sakera

b) Laginten

Laginten adalah tokoh istri dari Sagiman yang juga merupakan ibu dari Sakera. Digambarkan dengan memakai baju kebaya rancongan dan memakai bawahan sarung batik motif storjoan

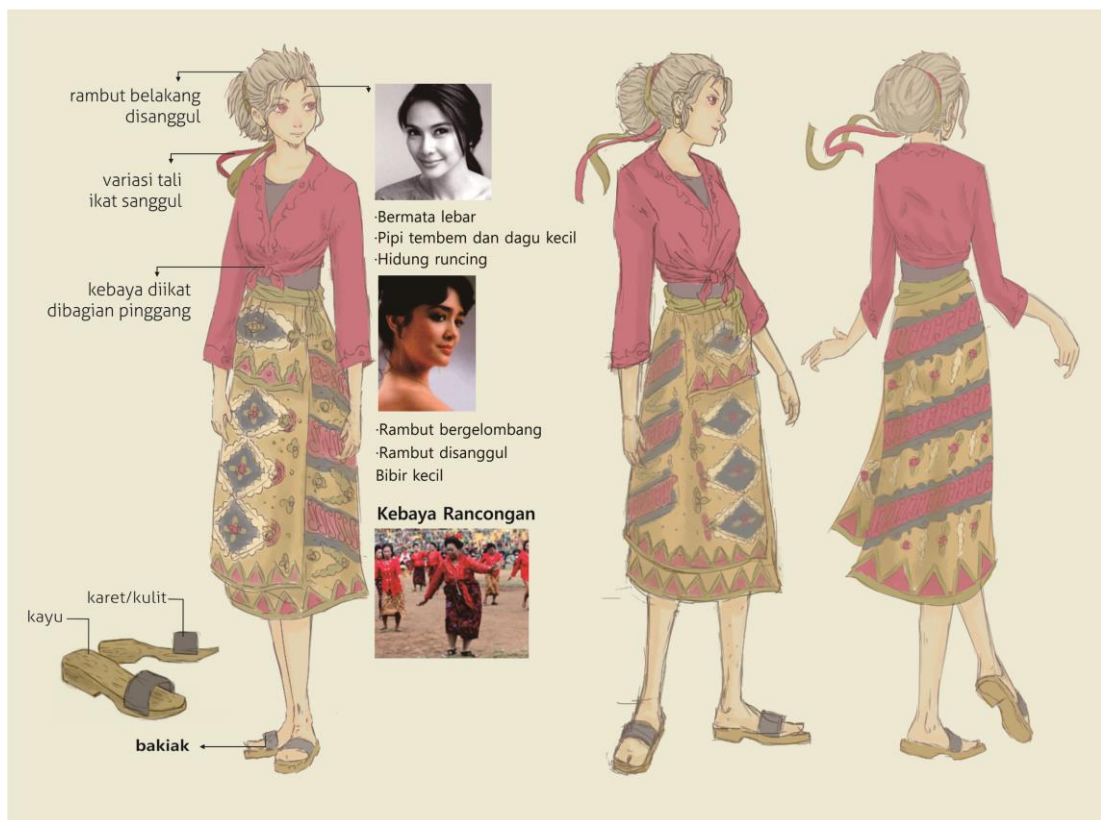
- Referensi

No	Keterangan	Gambar
1	Mengambil referensi karakter wajah tokoh Maudy koesnaedy <ul style="list-style-type: none"> • Bermata lebar • Pipi tembem dan dagu kecil • Hidung runcing • karakter wajah lemah lembut 	

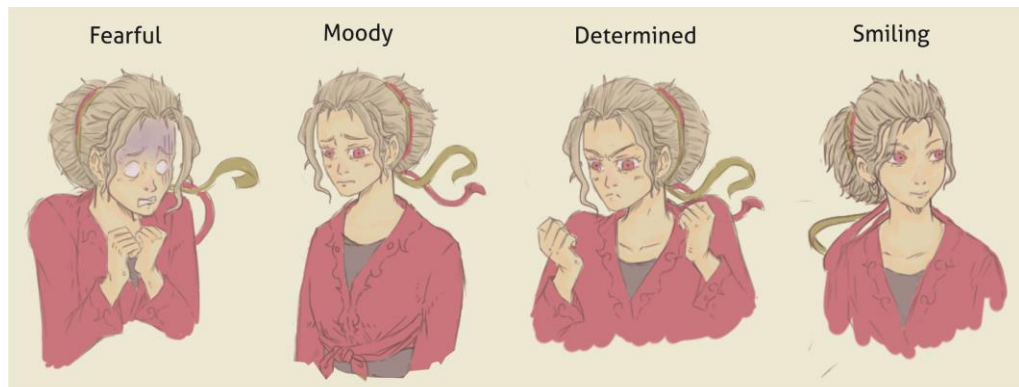
2	<p>Mengambil referensi tokoh Minati Atmanegara yang juga pernah memerankan tokoh Laginten :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rambut bergelombang • Rambut disanggul • Bibir kecil 	
3	<p>Kebaya Rancongan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kebaya berwarna terang seperti Kuning atau merah • Dengan bawahan sarung batik motif lasem atau storjoan. 	

Tabel 5.11 Tabel referensi karakter Laginten

- Visualisasi



Gambar 5.18 Desain karakter Laginten




Gambar 5.19 Desain ekspresi Laginten

c) Duriat

Duriat merupakan tokoh antagonis yang menjadi mandor tebu sebelum Pak Sakera. Karakter Duriat merupakan antek-antek Belanda yang ikut menindas para buruh. Digambarkan dengan memakai pakaian khas Jawa Timur namun memakai baju putih khas pakaian Belanda.

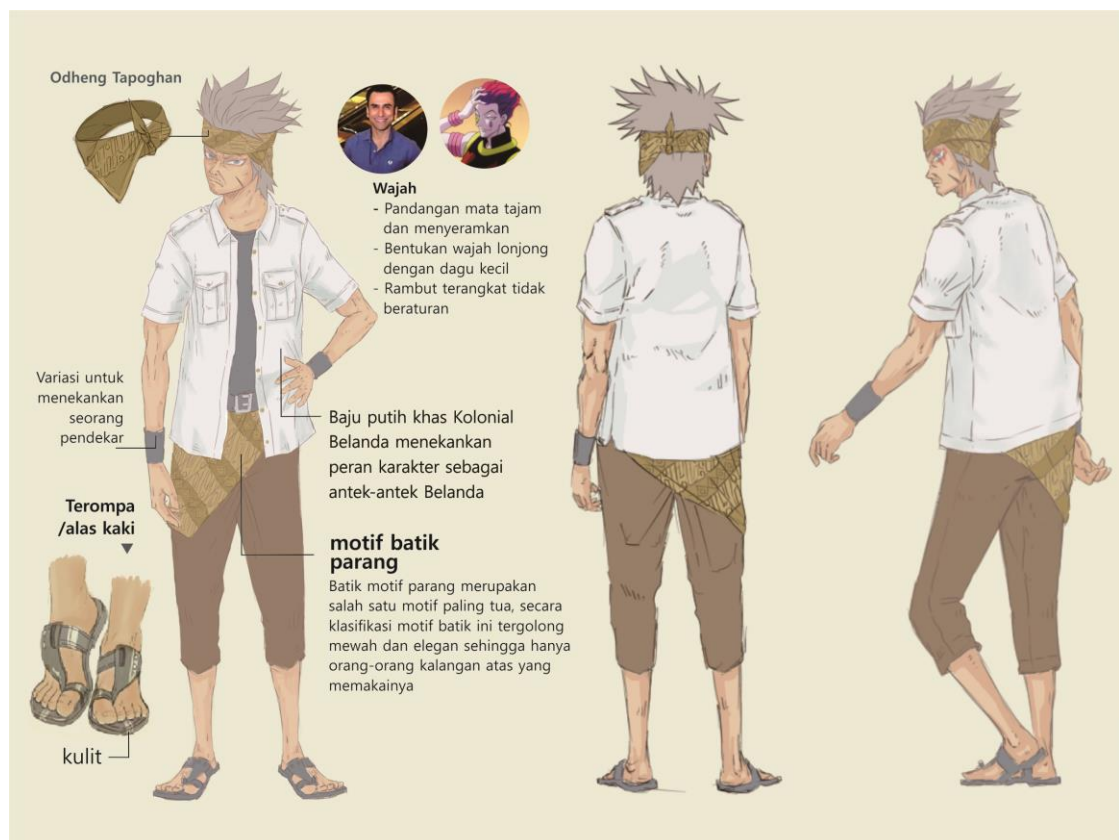
• Referensi

No	Keterangan	Gambar
1	Mengambil referensi karakter wajah tokoh Jeremi Thomas <ul style="list-style-type: none"> Bentukan wajah sedikit lonjong dengan dagu meruncing Pandangan tajam Bibir panjang 	
2	Mengambil referensi tokoh fiksi Hisoka : <ul style="list-style-type: none"> Rambut terangkat tak beraturan Ekspresi dan gestur tubuh 	

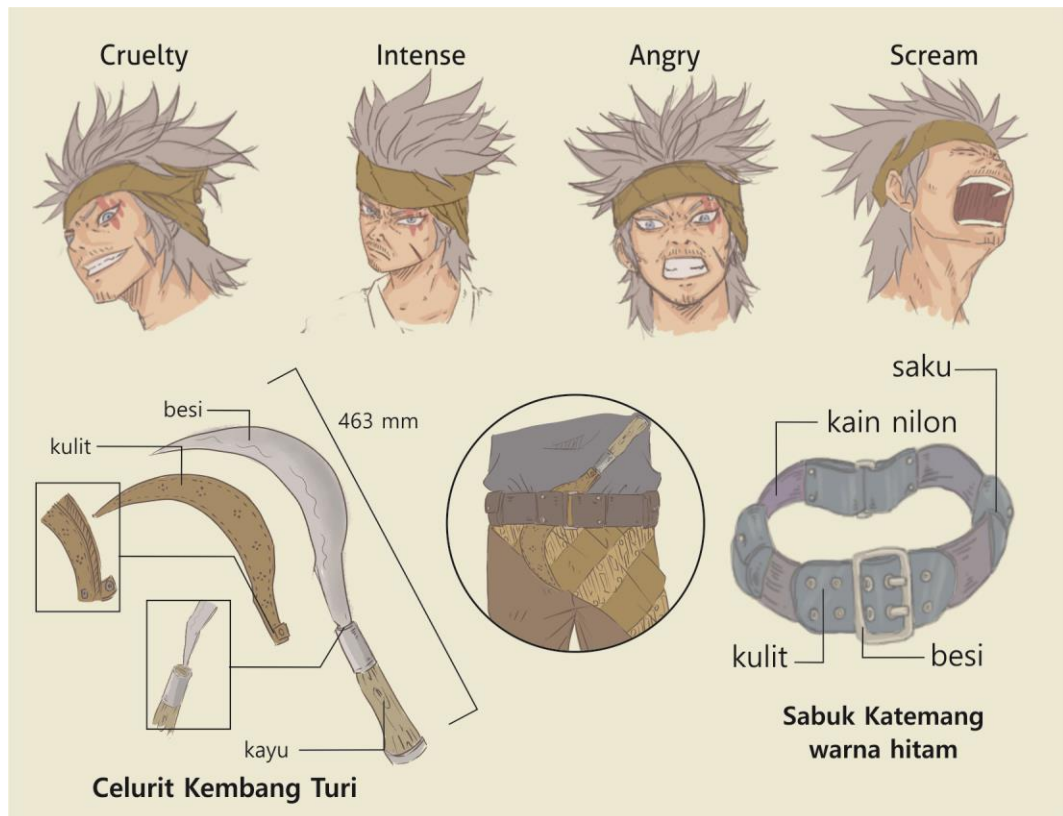
3	Memakai baju putih khas Kolonial Belanda dalam menekankan peran karakter sebagai antek-antek Belanda	
4	Memakai senjata Clurit Kembang wulu dengan bilah melengkung dan ujung terangkat keatas.	

Tabel 5.12 Tabel referensi karakter Duriat

- Visualisasi



Gambar 5.20 Desain karakter Duriat




Gambar 5.21 Desain ekspresi dan senjata

d) Carik Rembang

Carik Rembang merupakan tokoh antagonis dan memakai kekuasaanya untuk berbuat sewenang-wenang dan menindas masyarakat. Dalam aksinya dia bersekongkol dengan Markus war untuk mengambil tanah ladang milik masyarakat. Meskipun suka menindas sifat asli dari Carik Rembang adalah pengecut dan penakut.

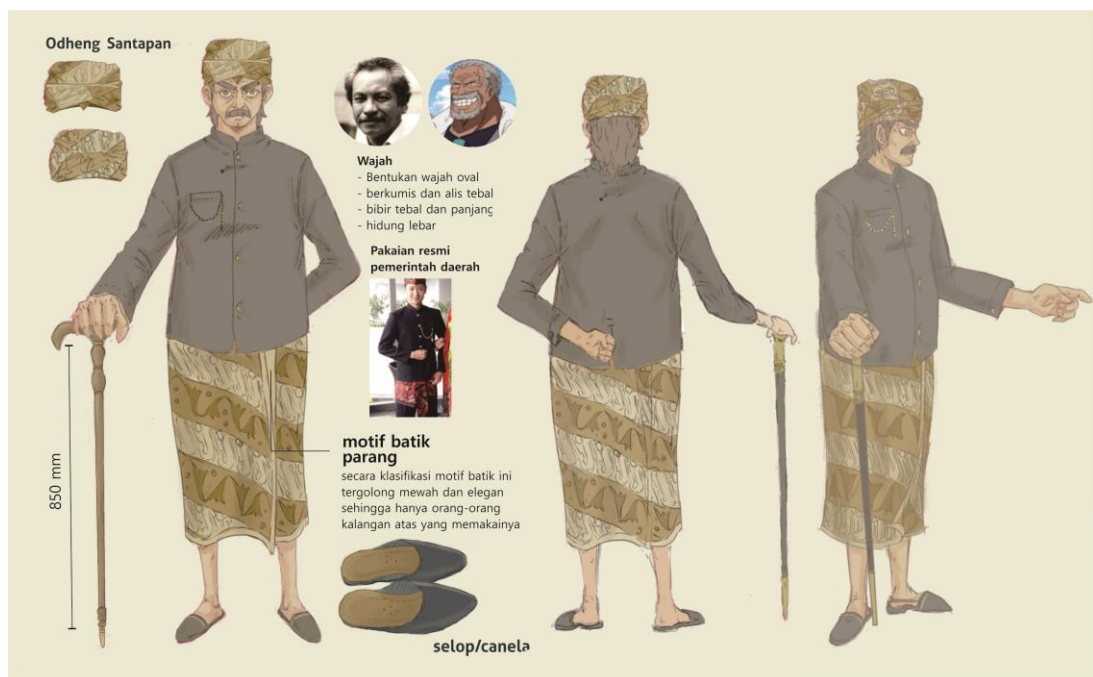
• Referensi

No	Keterangan	Gambar
1	<p>Mengambil referensi karakter wajah tokoh pitrajaya purnama dan tokoh fiksi Monkey D Garp.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk wajah oval • Berkumis dan alis tebal • Bibir panjang dan tebal • Hidung lebar 	

2	<p>Baju resmi pemerintah daerah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jas hitam dengan kerah tidak berlipat • Ikat kepala dan sarung batik yang diikat dipinggang • Memakai alas kaki selop atau canela 	
---	---	---

Tabel 5.13 Tabel referensi karakter Carik Rembang

- *Visualisasi*



Gambar 5.23 Desain karakter Carik Rembang





Gambar 5.22 Desain ekspresi Carik Rembang

e) **Brodin**

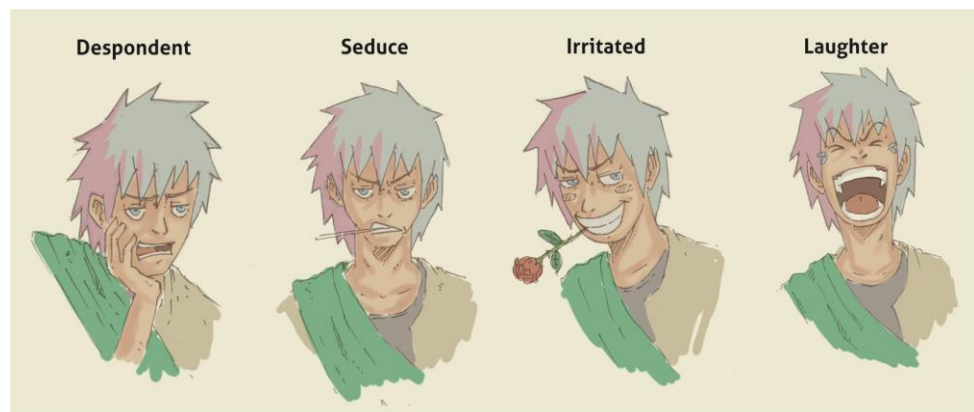
Brodin adalah keponakan dari Pak Sakera namun walaupun masih mempunyai hubungan keluarga brodin tidak mempunyai sifat yang sama dengan Pak Sakera. Brodin mempunyai sifat yang pemalas tidak mau bekerja, suka berjudi dan suka main wanita.

• Referensi

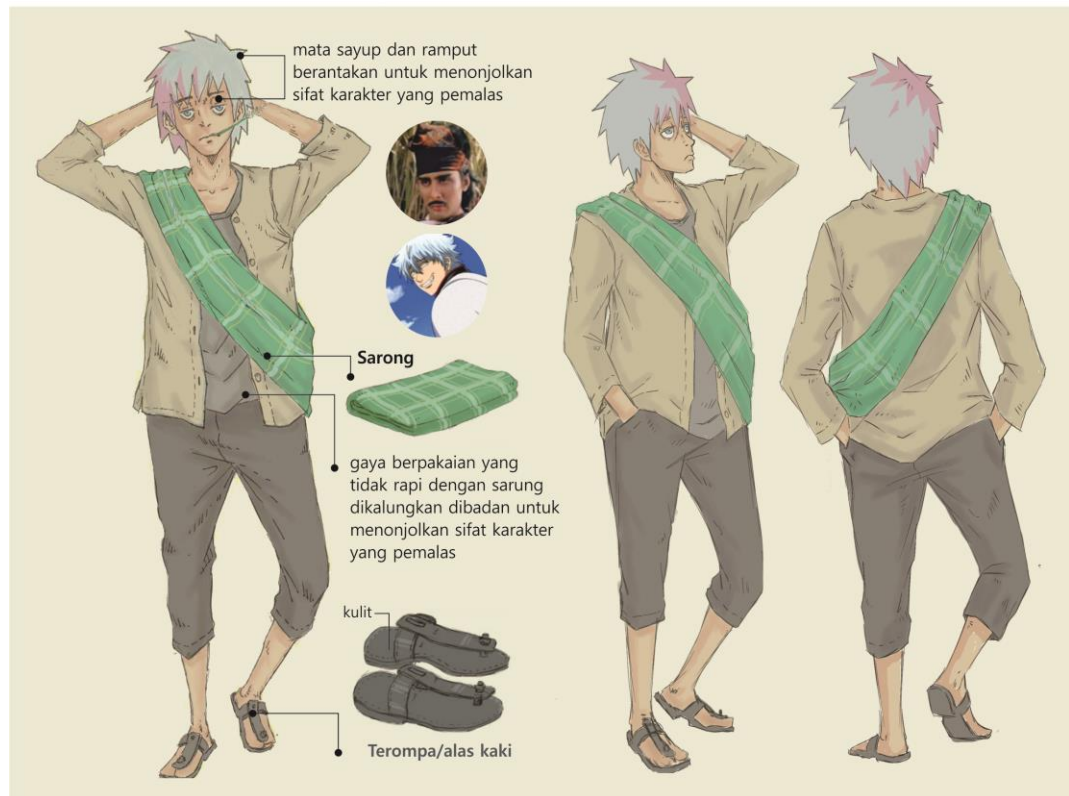
No	Referensi	Gambar
1	Mengambil referensi karakter wajah tokoh Alan Nuari yang pernah memerankan karakter Brodin. <ul style="list-style-type: none"> Bentukan wajah lonjong dan dagu kecil Rambut berantakan Mata sayup 	
2	Mengambil referensi dari tokoh fiksi Gintoki Sakata untuk ekspresi gaya rambut dan gestur tubuh	

Tabel 5.14 Tabel referensi karakter Brodin

• Visualisasi



Gambar 5.24 Desain ekspresi Brodin






Gambar 5.25 Desain karakter Brodin

f) Markus war

Markus War adalah karakter antagonis atau tokoh *villain* utama pada komik ini. Markus war merupakan pemilik Pabrik Tebu Kancil Mas. Digambarkan dengan setelan baju serba putih dan topi demang. Memiliki sifat serakah, licik dan menghalalkan segala cara dalam mencapai tujuannya.

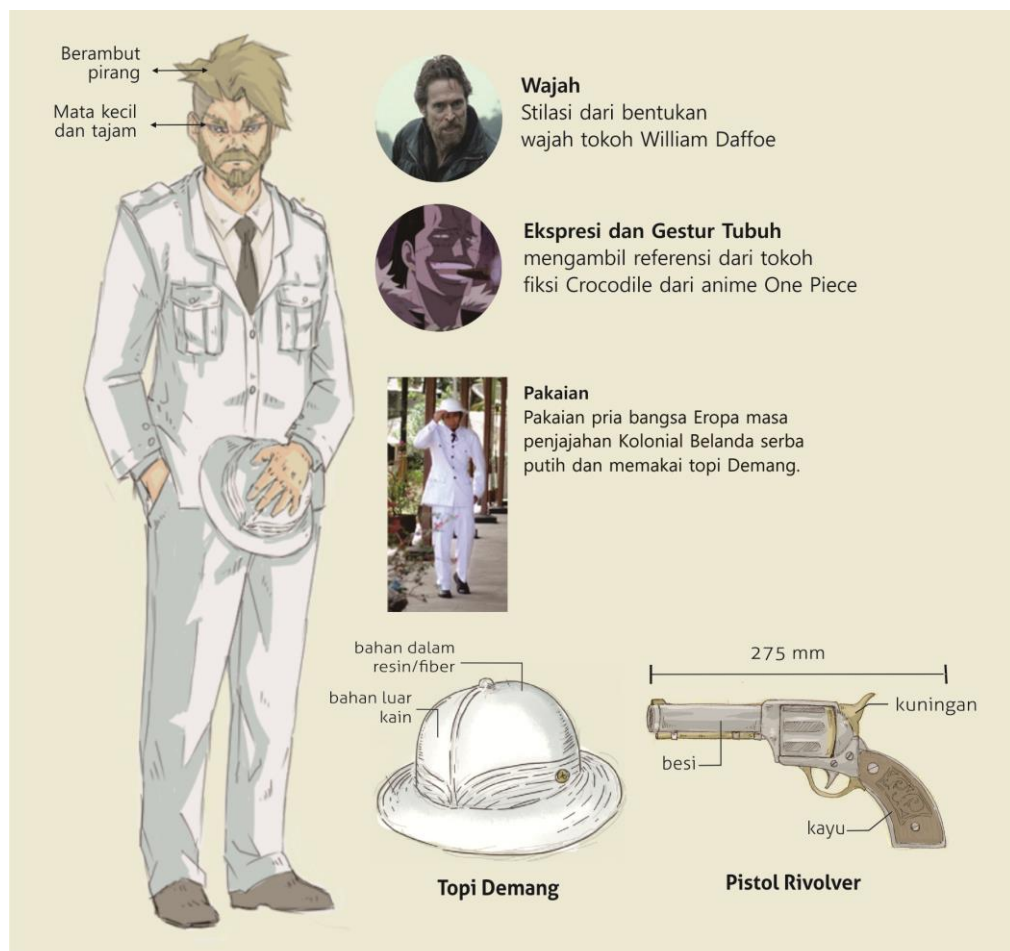
- Referensi

No	Referensi	Gambar
1	<p>Mengambil referensi karakter wajah tokoh William Daffoe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk wajah lonjong dan oval • Berkumis dan berjenggong • Mata kecil dan tajam 	

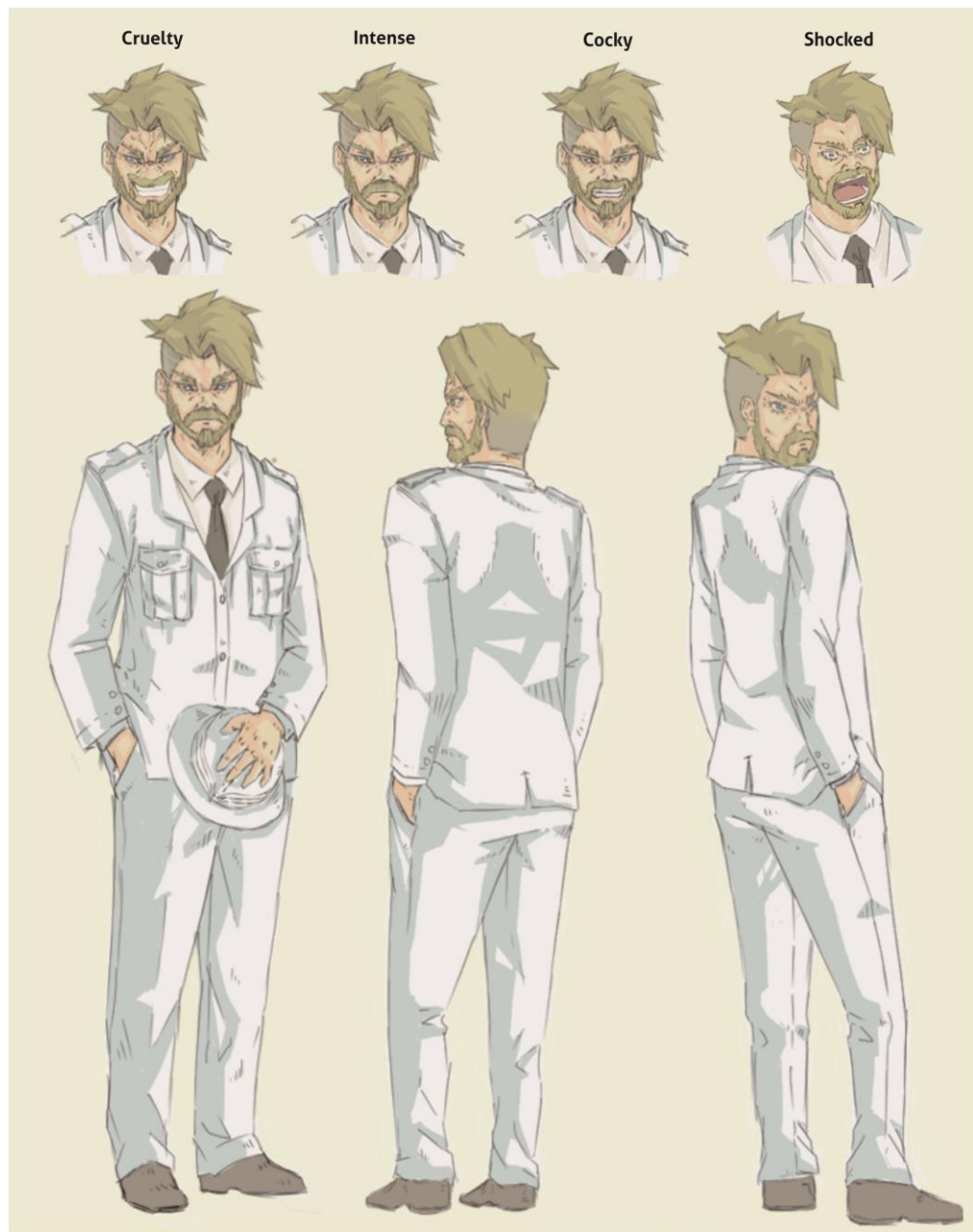
2	Mengambil referensi dari tokoh fiksi Chrocodile untuk ekspresi dan gestur tubuh	
3.	Pakaian bangsa Eropa masa penjajahan Kolonial Belanda serba putih dan memakai topi Demang.	

Tabel 5.15 Tabel referensi karakter Markus war

- Visualisasi



Gambar 5.26 Desain karakter Markus



Gambar 5.27 Desain ekspresi dan detail karakter Markus

3. Paneling dan pacing

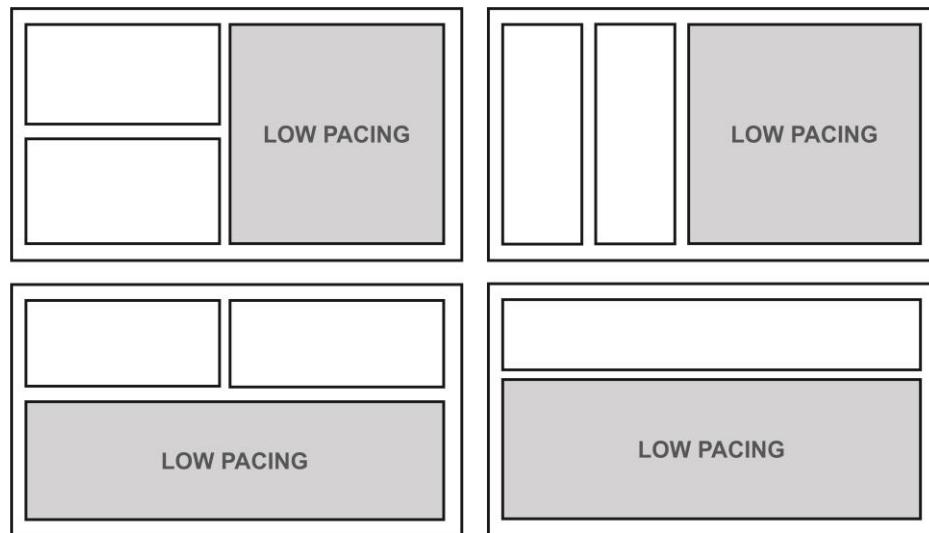
Penyampaian cerita pada komik agar tersampaikan dengan baik pada pembaca dibutuhkan perencanaan layout panel dan pacing yang tepat. Pada perancangan *motion comic* ini menggunakan ukuran aspek rasio 16 :9 dengan maksimal jumlah panel dalam satu tampilan adalah 4 panel dan muncul secara bergantian.

Penentuan adegan penting akan sangat berpengaruh pada layout panel dan pacing pada komik. Berikut adalah kategori low pacing dan fast pacing :

Low Pacing	Fast Pacing
Establishing shot Emotional moment Impact Menceritakan masa lalu	Action Adegan perkelahian Perang mulut

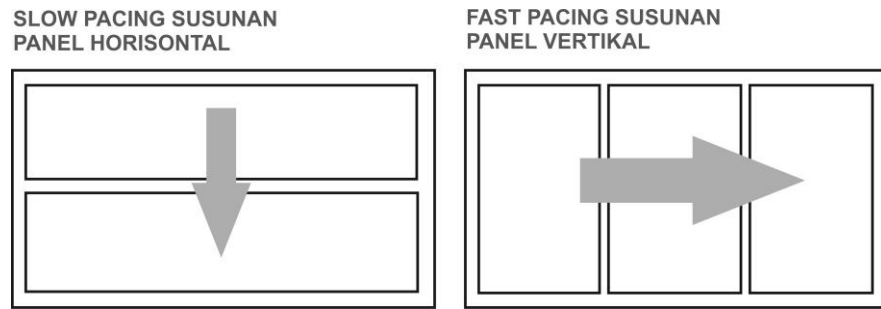
Tabel 5.16 Kategori low pacing dan fast pacing

Pada kategori low pacing akan mendapat ukuran panel yang lebih besar dari pada fast pacing. Treatment seperti ini akan membuat pembaca lebih menangkap momentum penting dalam cerita.



Gambar 5.28 Ukuran panel

Susunan panel vertikal atau horisontal juga akan berpengaruh pada penentuan low pacing dan fast pacing.



Gambar 5.29 Susunan panel

4. Balon kata

Saat membaca komik, pembaca akan melihat semua elemen visual secara bersamaan namun pada *motion comic* pembaca akan melihat semua elemen visual secara bergantian. Sebelum audiens membaca balon kata terlebih dahulu akan menikmati dan memahami terlebih dahulu visual, camera movement dan audio yang ada sehingga pembaca akan mempersepsikan dahulu cerita yang tampil.

5. Tipografi

Tipografi yang digunakan pada komik ini menggunakan tiga font yang berbeda untuk masing-masing fungsi dialog dan text sound effect. Untuk keperluan dialog atau narasi menggunakan typeface Anime Ace, font ini dipilih karena memiliki karakter handwriting namun secara hirarki, ketebalan dan keterbacaan masih jelas.

A B C D E F G
H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 5.30 Font Anime Ace

Sedangkan untuk teks efek suara menggunakan font KillCrazy BB dan Crashcourse BB, hal ini untuk menyampaikan efek suara dan mendramatisasi disetiap adegan agar terlihat lebih menarik.



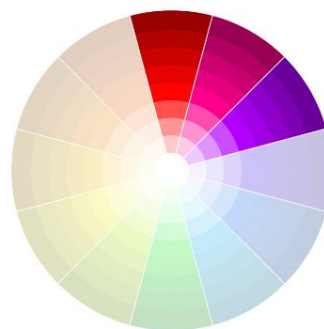
Gambar 5.32 Font KillCrazy



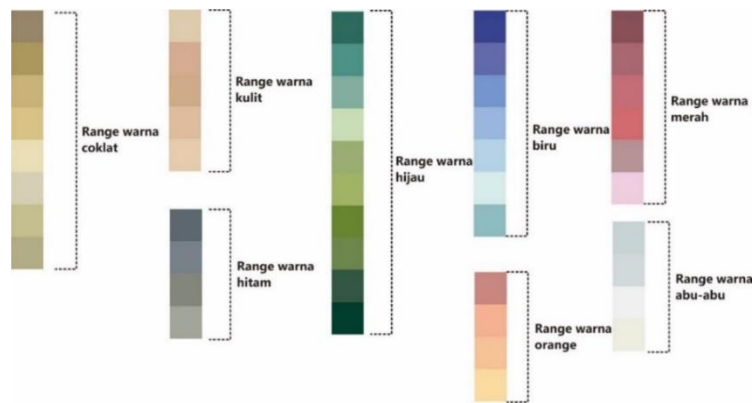
Gambar 5.31 Font Crashcourse

6. Warna

Penggunaan warna pada komik ini cenderung memakai skema warna Analog. Skema warna ini memakai warna-warna yang berdekatan satu sama lain dengan menggunakan tone warna dingin dan saturasi yang sedikit rendah yang bertujuan agar mata pembaca tidak mudah lelah.



Gambar 5.33 Skema warna analog



Gambar 5.34 Palet warna

7. Line FX

Line fx atau garis gerak digunakan untuk menunjukkan gerakan dan kecepatan. Pada motion comic line fx tidak hanya diam melainkan diberi unsur gerakan agar membuat gerakan menjadi lebih hidup.

8. Logo

Logo menjadi elemen yang sangat penting dalam sebuah karya atau produk, logo merupakan lambang yang menjadi ciri khas dan memberikan penjelasan citra dari sebuah karya atau produk.



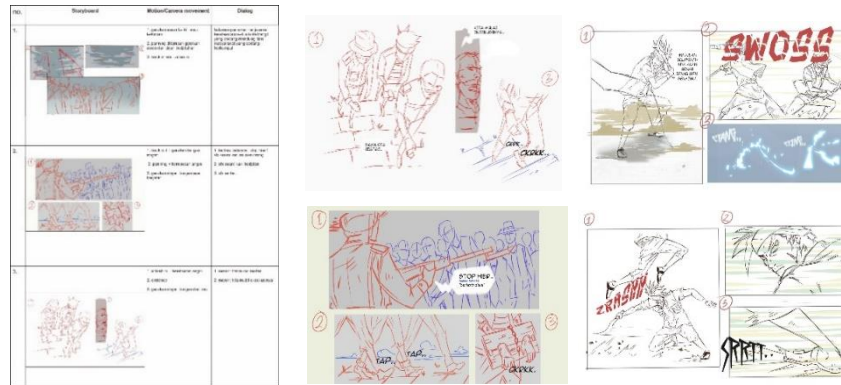
Gambar 5.35 Desain logo komik

B. Sinematografi

Unsur sinematografi disini akan berhubungan dengan perlakuan kamera dan visual yang ada dalam komik sehingga cerita akan tersampaikan pada audiens. Berikut adalah elemen sinematografi pada perancangan *motion comic* ini :

1. Storyboard

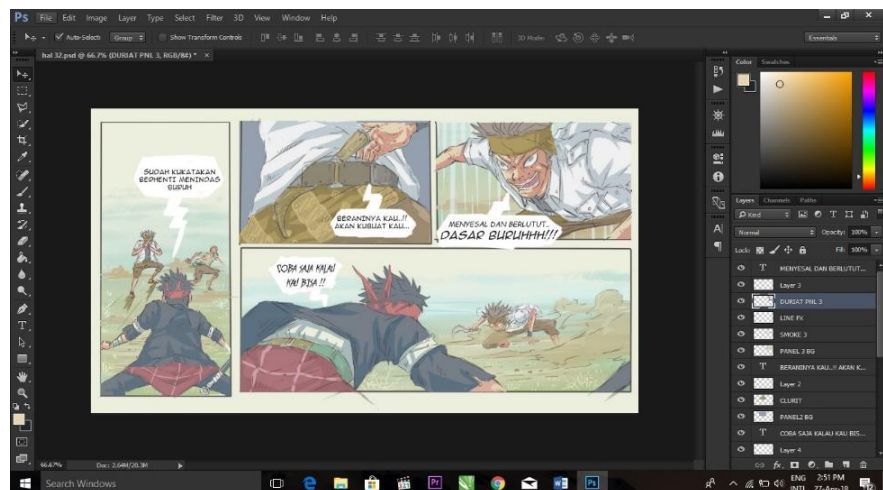
Merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard dapat menyampaikan ide cerita, perlakuan kamera movement dan animasi.



Gambar 5.36 Storyboard

2. Coloring

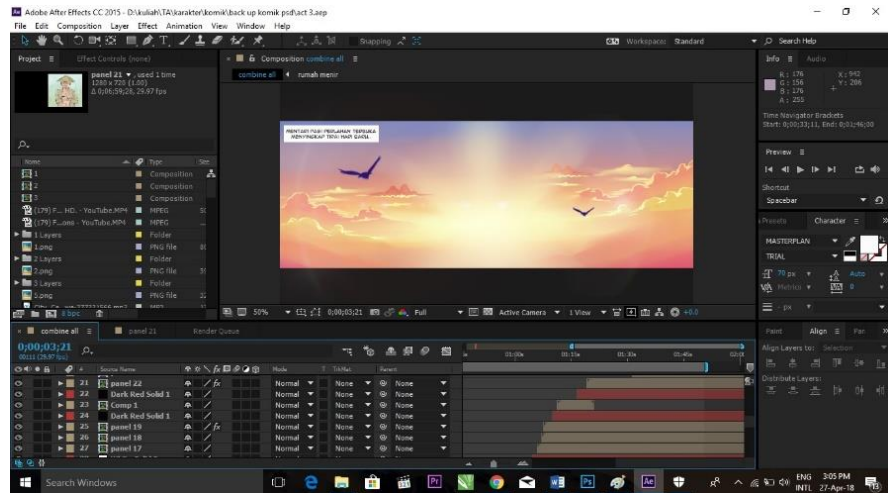
Proses coloring dilakukan sesuai dengan hasil palet warna yang sudah ditentukan sebelumnya. Proses pengerjaan dilakukan di software Photoshop.



Gambar 5.37 Coloring

3. Animation

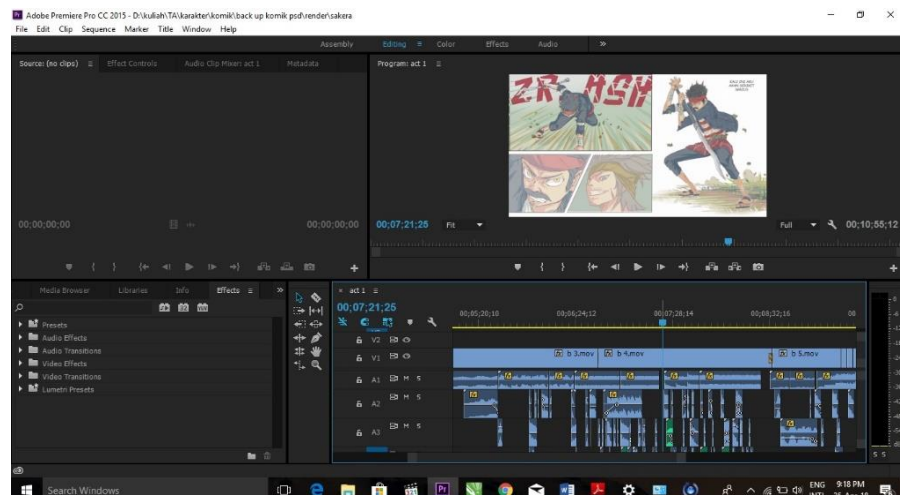
Proses penambahan elemen animasi pada setiap visual yang ada pada komik. Proses pengerjaan dilakukan pada software After Effect.



Gambar 5.38 Proses animasi

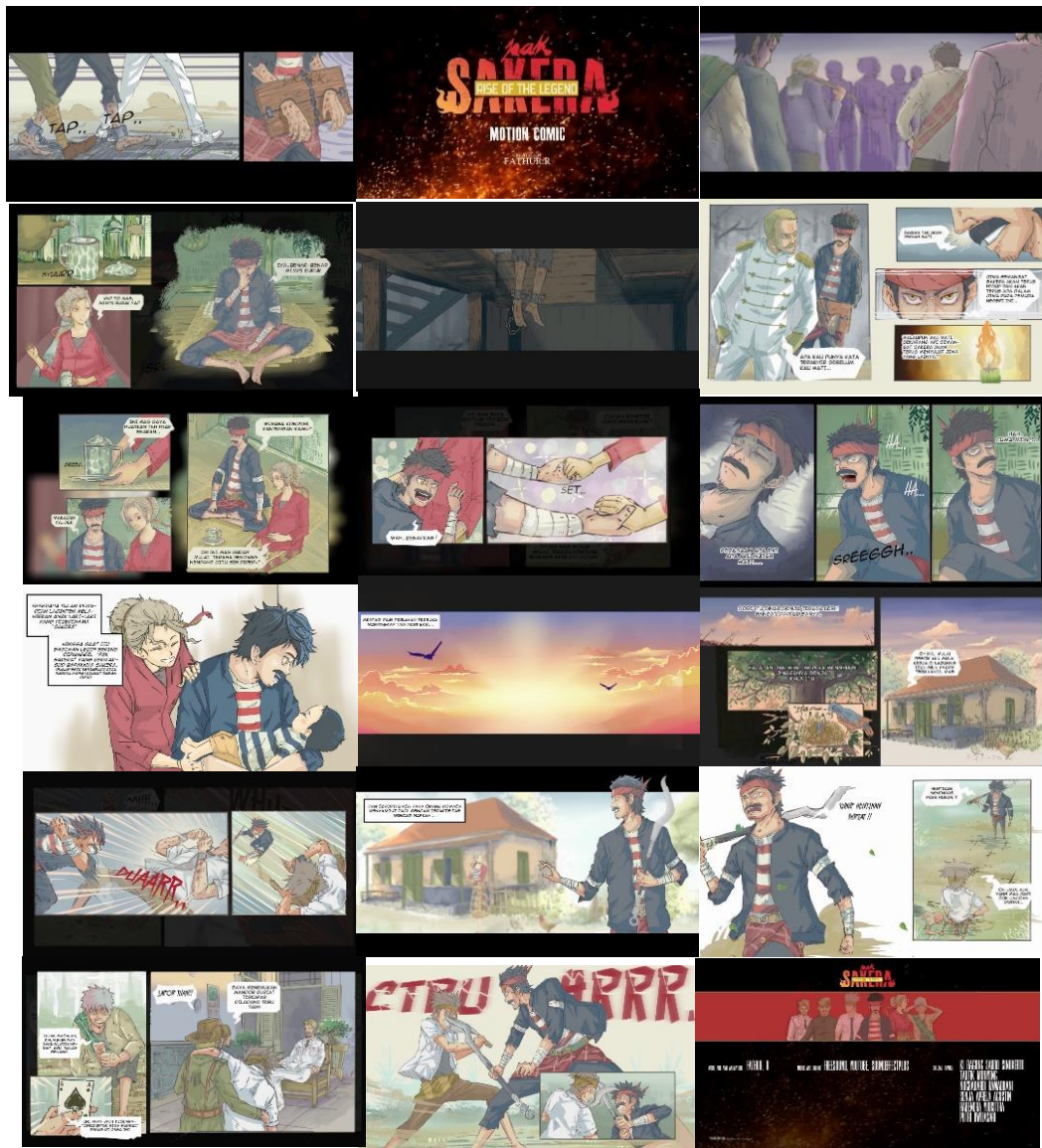
4. Editing

Proses editing disini adalah proses pemilihan, penyambungan dan pemberian transisi pada setiap gambar yang sudah diberi gerakan dan *camera movement*. Proses editing dan composing dilakukan pada software adobe premiere pro untuk mendapatkan ritme dan penekanan dramatik.



Gambar 5.39 Proses editing

5. Hasil Desain



Gambar 5.40 Screenshot hasil motion comic

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan *Motion Comic* Cerita Rakyat Pak Sakera adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan animasi ringan dan efek suara meningkatkan antusiasme remaja. Mengenalkan cerita rakyat melalui *motion comic* lebih mengarah pada pengemasan yang *entertain* dan salah satu opsi membaca komik dengan lebih dramatik karena selain mempertahankan minat baca dan mengenalkan kearifan lokal juga untuk menambah nilai jual.
2. Dengan adanya motion comic Pak Sakera ini diharapkan bisa memperkuat identitas Pasuruan.
3. Merancang *motion comic* harus memperhatikan tempo waktu perpindahan antar visual agar pemirsa tetap bisa menikmati jalan cerita.

6.2 Saran

Dalam perancangan ini terdapat banyak hal yang belum dapat disempurnakan oleh penulis dan perlu diperbaiki pada pengembangan perancangan ini selanjutnya. Berikut adalah beberapa saran dalam pengembangan perancangan ini antara lain :

1. Bagi Penulis
 - Pemakaian tone warna sebaiknya dibedakan sesuai mood yang ada pada cerita seperti saat mecekam, sedih atau senang.
 - Masih ada beberapa peralihan antar panel yang masih patah dan layout kurang rapih
 - Dari segi pengolahan cerita masih belum bisa memancing emosi pemirsa seperti rasa penasaran, lucu atau tegang

- Belum bisa memberi keterkaitan yang menarik antar satu adegan dengan adegan lainnya
- Dalam adegan pertarungan masih belum ada gerakan-gerakan khas pencak silat Indonesia.

2. Bagi Institusi

Pengaplikasian *motion comic* dapat diterapkan dan dijadikan sebagai mata kuliah umum jurusan Disain Komunikasi Visual.

3. Bagi Masyarakat

Motion comic ini dapat digunakan sebagai pengetahuan bagi masyarakat mengenai perkembangan dunia komik yang komunikatif yang sudah berkembang pesat dan dapat membantu proses pembelajaran pembentukan karakter anak tentang pengenalan nilai-nilai budi pekerti yang terkandung dalam setiap cerita rakyat-cerita rakya yang ada.

4. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Mahasiswa dapat memanfaatkan perancangan *motion comic* ini sebagai referensi kepustakaan mengenai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan lebih efektif.

5. Bagi Target Audiens

Dapat digunakan sebagai media hiburan dan menambah wawasan khasanah budaya bangsa yang efektif, interaktif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, James. 1984. *Foklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT Grafiti Pers.
- David Scopec. 2003. *Digital Layout for the Internet and Other Media*. AVA Publisher
- Dundes, Alan (ed).1984. *Sacred Narrative: Reading in the Theory of Myth*. California: University of California Pers.
- Djamaris, Edward. 2004. *Pengelompokan Karya Sastra Melayu dalam Sastra Melayu Lintas Daerah*. Edi Sedyawati dkk. (ed.) Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Koendoro Dwi. 2007. *Yuk Bikin Komik*. Bandung: DAR! Mizan.
- Masdiono, Toni. 2005. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creative Media.
- Mattesi, M. D. (2008). *Force: Character Design from Life Drawing*. Burlington: Focal Press.
- Mccloud, Scott (2001) *Understanding Comics*, Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- McKee, Robert. (1999). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principle of Screenwriting*. London: Methuen
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Waltham: Focal Press.
- Studio Binder. (2016). *How to Use Color in Film*. Santa Monica: Studio Binder.
- White's, T. (2012). *Animators Notebook*. Waltham: Focal Press.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development*. Burlington: Focal Press.

BIODATA PENULIS



Dilahirkan di Pasuruan, 15 Juni 1993, M. Fatkhur Rozi telah menempuh pendidikan di SDN Bendungan Kraton Pasuruan, SMP Al-Yasini, dan SMA Al-Yasini Kraton Pasuruan. Saat ini sedang berusaha untuk menyelesaikan studi S1-nya di Jurusan Desain Produk Industri, program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Saat kecil sangat suka menonton film-film animasi, membaca komik dan menggambar karakter-karakter dalam komik. Hingga akhirnya ketika masuk dalam perkuliahan, penulis berencana untuk fokus dalam mendalami industri komik. Keinginannya mendalami industri komik diwujudkan dengan melakukan “Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat Pasuruan : Pak Sakera” pada tugas akhir dalam menyelesaikan program studi S-1.

LAMPIRAN

SCRIPT
“Motion Comic Pak Sakera”

Episode 1

EXT. ALUN-ALUN BANGIL. SORE

Panel 1

Terlihat langit berubah menjadi mendung, suasana terlihat suram dan mencekam.

Panel 2

Para warga berdatangan dan berkumpul ditengah alun-alun

Panel 3

Para tentara Belanda mengamankan acara eksekusi.

Tentar Belanda : Berhenti disini!

Panel 4

Menir belanda menyeret Man Sakera dengan keadaan kaki dan tangan dirantai ketengah panggung eksekusi.

Panel 5-9

Menir Belanda berjalan menaiki panggung.

Menir :Bawa dia keatas, kita mulai eksekusinya.

Panel 10

Terlihat suasana panggung eksekusi dan kerumunan warga

Menir : oh..ternyata banyak juga yang mau melihat kematianmu.

Panel 11

Menir : apa kau punya kata terakhir sebelum kau mati?

Panel 12-14

Pak sakera : sakera tak akan pernah mati...

Jiwa semangat sakera akan terus hidup dan akan terus ada dalam jiwa para pemuda negeri ini..
Walaupun aku mati sekarang, api semangat sakera akan terus menyulut jiwa yang lainya.

Panel 15

Pak Sakera : ingatlah suatu hari nanti para penerus jiwa sakera ini akan mengusirmu dari negeri ini.

Panel 16

Menir : sebagai orang yang mau mati bicaramu angkuh sekali.

Panel 17

Menir : terserah kau saja,

Panel 18

Menir (sambil menatap warga) dengarkan kalian semua! siapapun yang mencoba melawan, kami tidak akan segan-segan mengeksekusinya!

Panel 19

Menir : Sagiman atau dikenal dengan nama Pak Sakera, kau sudah terbukti mencoba melawan pemerintahan kolonial Belanda, dengan ini kami akan menjatuhkanmu hukuman mati.

Panel 20

Proses hukuman mati.

INT. RUMAH. SIANG

Panel 21-24

Pak Sakera terbangun dari tidur dengan sangat kaget.

Panel 24-26

Laginten dengan keadaan mengandung langsung membuatkan secangkir teh saat mengetahui suaminya terbangun.

Panel 27-29

Laginten memberikan segelas teh pada Sagiman dan dia menanyakan keadaan kandungan padanya.

Panel 30-33

Sagiman merayu Laginten

Panel 34

Sambal membawa cangkir Sagiman mengatakan bahwa dia sudah menemukan nama yang cocok buat anak mereka.

Panel 35

Sagiman menekankan kembali bahwa pilihan namanya sangat bagus.

Panel 36

dengan pandangan serius sagiman mengatakan nama untuk calon anaknya.

Sagiman : “Sakera” kita kasih nama itu jika dia laki-laki dan “Sara” bila dia perempuan.

Panel 37

Laginten : apa mas yakin?nama itu terdengar tidak biasa di desa sini.

Panel 38

Sagiman : aku sangat yakin, nama itu mengandung harapan dan impian kita

Panel 39

Berdiri sambil menatap keatas

Sagiman :semangat berjuang dari segala kesusahan yang ada didepanya. Aku ingin anak kita nanti bisa menjadi sosok yang bias membawa kedamaian dan ketentraman pada orang disekitarnya.

Panel 40

Sagiman : (menatap wajah Laginten) selama ini kita hidup dizaman yang serba susah.

Panel 41

Sagiman ; menjadi buruh dan ditindas oleh orang asing ditanah kita sendiri. Aku ingin hidup anak kita ini tidak sama dengan kita.

Panel 42

Sagiman : (membuka jendela dan melirik Laginten) bagaimana menurutmu?

Panel 43

Laginten terharu dan mengusap air mata.

Panel 44

Laginten : aku jadi terharu, kita kasih nama itu saja, aku sangat suka.

Panel 45-49

Sore itu sinar senja terasa lebih hangat dari biasanya, harapan dan mimpi mereka menghiasi jingganya senja kala itu.

Sagiman : oh ya..mulai besok aku mulai kerja di ladang tebu milik pabrik gula Kancil Mas.

panel 50

Beberapa bulan kemudian Laginten melahirkan anak laki-laki yang diberi nama “Sakera” sejak saat itu Sagiman ayah Sakera lebih sering dipanggil dengan Pak Sakera yang bermaksud bapaknya Sakera.

Panel 51

Jendela pagi perlahan terbuka menyingkap tirai matahari yang sedang menyapa.

Panel 52

Bersinergi dengan alam dan hewan yang membuat negeri ini tampak rupawan.

Panel 53

Semilir menari berkolaborasi dengan dedaunan yang jatuh bergantimemberikan energi bagi kawankecil kita yang sedang asik bermain.

Panel 54

Terlihat suasana ladang tebu dan para buruh sedang bekerja.

Buruh : hari ini bawa monteng pak

Pak Sakera :iya ni, dipake sesekali biar tidak tumpul pak

INT. RUMAH MARKUS WAR. PAGI

Panel 55-54

Markus dan carik Rembang sedang duduk di teras rumah.

Markus war : aku butuh perluasan lahan tebu untuk meningkatkan produksi pabrik. Dapatkan lahan penduduk yang ada disekitarnya apapun caranya, bagaimana carik rembang kaubisa mengaturnya?

Panel 55

Carik Rembang : tenang tuan itu hal mudah, saya akan segera menyelesaikanya.

EXT. LADANG TEBU. SIANG

Panel 56-60

Buruh menjatuhkan beberapa tebu yang akan diangkut dan mandor Duriat mendatangnya dan menginjak tangan dia.

Buruh : ampun tuan!!

Panel 61

Duriat : bekerjalah yang benar atau upahmu hari ini tidak ada(sambal menginjak tangan buruh)

Panel 62

Dari kejauhan Pak Sakera dan paraburuh lainnya melihat kejadian itu.

Pak Sakera : dia sudah benar-benar kelewatan.

Panel 63-66

Para buruh memberi saran kepada Pak Sakera agar tidak ikut campur karena akan berdampak buruk bagi dia kalau ikut campur.

Buruh : mandor Duriat memang seenaknya sendiri, kitapun kesal bahkan kemarin dia melarang kita sholat. Kalau kita melawan kita akan mendapat masalah yang lebih besar akan lebih gawat kalau menir markus tau kalau ada buruh yang mencoba melawan.

Panel 67

Buruh : jadi lebih baik Pak Sakera jangan ikut cam...ahh s/fx. Kaget

Ditengah obrolan dia tidak sadar kalau Pak Sakera sudah pergi menemui mandor Duriat

Panel 68

Pak Sakera : hentikan Duriat!

Panel 69

Pak Sakera : hentikan menindas para buruh!

Duriat : oh jadi ada yang sok jagoan disini

Panel 70-74

Duriat mengangkat buruh yang tadi dia injak dan bersiap akan memukulnya.

Duiat : akan kutunjukan siapa disini yang berkuasa!

Panel 75

Disaat duriat akan memukul buruh, pak Sakera bergegas menghentikanya.

Panel 76

Pak Sakera memukul kearah Duriat namun dapat ditangkis oleh Duriat.

Panel 78

Buruh melarikan diri dan pertarungan antara Pak Sakera dan Duriat pun terjadi.

Pak Sakera : sudah kukatakan berhenti menindas para buruh

Duriat : beraninya kau menantangku, akan kubuat kau menyesal

panel 79-110

Trjadi pertarungan sengit antara Pak Sakera dan Duriat namun diakhir Pak sakera mengeluarkan ilmu kebal diri dan mengalahkan Duriat.

INT. DESA. SIANG

Panel 111-115

Beberapa saat kemudian kejadian Pak Sakera melawan Mandor Duriat menyebar dengan cepat keseluruh penduduk desa

Panel 116-120

Diantara kerumunan warga terdapat sekelompok pemuda sedang bermain judi.

Pemuda 1 :apa kau tau tadi pak Sakera menghajar
mandor Duriat di lading tebu

Pemuda 2 : wah..benarkah Pak Sakera benar-benar
nekat

Panel 121-125

Diantara para pemuda yang berjudi itu terdapat
juga ponakan Pak Sakera.

Pemuda 1 :menir Markus pasti tak akan tinggal
diam, Pak Sakera bakal jadi buronan Belanda

Pemuda 2 : pie Din Brodin kamu kan ponakanya?

Panel 126-130

Brodin : tidak masalah aku tidak perduli, bahkan
kalau dia ditangkap itu akan menjadi
keberuntunganku. Aku bisa bergerak bebas di desa
ini

INT. RUMAH MARKUS. SIANG

Panel 131-134

Tentara Belanda menggotong Duriat yang sudah tidak
sadarkan diri dihadapan Menir Markus dan Carik
Rembang

Tentara Belanda : lapor tuan. Saya menemukan
Mandor Duriat tidak sadarkan diri diladang tebu

Panel 135

Carik Rembang kaget melihat tentara Belanda
membawa Duriat

Panel 136

Markus : kurang ajar!siapa yang melakukannya?

Panel 137

Tentara Belanda : Pak Sakera tuan salah satu buruh
tebu juga

Panel 138-141

Markus berdiri dengan membawa perintah agar para
tentara menyergap Pak Sakera.

Markus : siapkan pasukan!bawa dia dihadapan saya
apapun caranya.

Panel 142

Markus :(jadi dia lumayan hebat, akan kubuat dia
menuruti perintahku)